МАФИЯ

Добро пожаловать в Лос-Парадайз!

Не удивляйся, если жители, да и сам город покажутся тебе угрюмыми и неприветливыми: жизнь такая. Сухой закон и непрекращающиеся разборки мафиозных кланов. В последних тебе предстоит принять самое деятельное участие, иначе, зачем тебе пришлось бы проделать весь этот долгий путь из Старого Света? В этом городе у тебя нет друзей и заступников (во всяком случае, на первое время) - полагаться придется лишь на свою смекалку и умение выживать, так что думай, что говоришь и пореже говори, что думаешь, особенно в лицо влиятельным донам. Постарайся как можно скорее прибиться к какому-нибудь клану - он станет твоей новой Семьей, а члены Семьи всегда готовы помочь друг другу. И, естественно, потребуют того же от тебя. Если ты влился в Семью, не предавай ее - иначе кончишь, как Сверчок Джимми... Нет, утопили в тазике с цементом Мальша Билли - тоже хороший пример. И еще: прислушивайся ко всему, что тебе говорят умные люди, но живи все же своим умом - а то тебе такого наговорят: тут тебе и пираты, и старые индейцы, и древние божества... На это я тебе могу сказать только одно: чушь все это, но держись подальше от Старика Джо...

Вступление

«МАФИЯ» - настольная ролевая игра. Настольная – потому, что действие ведется за столом (впрочем, правила не запрещают вам расположиться где-нибудь в ином месте) в компании друзей. Ролевая – потому, что все участники происходящего играют какую-то роль, созданную и продуманную ими самостоятельно. Некоторые становятся игроками, которые играют роли начинающих гангстеров и стараются привести их к вершинам авторитета и могущества в Лос-Парадайзе. Один из участников становится Мастером – он исполняет роль декораций, всех персонажей большого мира и содействует игрокам в их «благородном» начинании, подсовывая запутанные и неожиданные сюжеты. Наконец, игра – потому, что все действие направлено в первую очередь на развлечение и отвлечение от текущих проблем, так что не старайтесь превращать все в серьезную театральную постановку с проработкой мельчайших деталей. Игра должна идти легко и незамысловато, а в случае возникновения споров можно прибегнуть к правилам. И вообще, когда вы сможете самостоятельно поучаствовать в разборке Семей или в ограблении банка, при этом ни разу не преступив законы реального мира?

Создание персонажа

К созданию персонажа, своего Альтер-эго в игровом мире, следует подходить со всей возможной серьезностью, ведь интересный и продуманный персонаж – это основа интересной и вечно занимательной игры. Поэтому на это не жалко потратить не то что несколько часов, а даже один-два дня, и садиться принимать участие в непростой жизни Лос-Парадайза лишь тогда, когда все участники будут удовлетворены составом. Все игроки – случайные попутчики, встретившиеся на пути из Старого Света в новый, неизвестный мир. Естественно, они решили как-то держаться вместе, несмотря на то, что все они разные: кто-то гонится за деньгами, которые «Там на дороге валяются», кто-то бежит от преследований в родной стране, кто-то просто ищет свободы.

На первом этапе вам предстоит заняться именно этим: придумать кто вы, и зачем, собственно, вы приплыли в Лос-Парадайз. В самом начале нужно в нескольких словах описать концепцию будущего персонажа, скажем: «Хмурый здоровяк-сицилиец со шрамом во всю щеку», «Элегантный француз, который, судя по внешнему виду, явно видел и лучшие времена» или даже «Скромного вида девушка пуританка, в начале пути вырубившая двух грузчиков, которые попытались к ней пристать». Это – век авантюр, так что концепции должны соответствовать.

Игроки должны согласовать между собой все эти концепции, чтобы получить слаженную бригаду, которая сможет пройти через огонь и воду, кроме того, всегда нужно учитывать и пожелания Мастера, ведь он знает, какие приключения готовятся свалиться на персонажей.

Только после того, как всех устроит набор ролей, можно переходить к углубленному описанию и проработке роли. Нет нужды писать многостраничные рукописи с описанием всех черт и штришков характера, а также рисовать генеалогические древа до десятого колена – просто описать, кто есть персонаж на самом деле (или каким он представляется окружающим), его внешность и характер, дать некоторые сведения о его происхождении, образовании и профессии - с чем он пришел в Лос-Парадайз. В процессе игры хорошая, интересная роль всегда сможет обогатиться новыми деталями и превратиться в действительно

драматического персонажа, почти реального человека.

Наконец, когда Мастер наложит свою окончательную резолюцию на концепцию и детали персонажа, можно переходить к математической части (неотъемлемой практически в каждой ролевой игре) – описать персонажа с точки зрения игровой механики. Здесь вам поможет здравый смысл и те наработки, которые вы уже сделали.

Каждый игрок получает в свое распоряжение набор очков на создание персонажа, равный [8+1/за 2 года жизни сверх 16]. Естественно, это могло бы подвигнуть игроков создавать взрослых персонажей, но здесь волен вмешаться Мастер, кроме того, трудно представить человека, который мирно жил 30 и больше лет, а потом вдруг решил стать гангстером. Новый Свет – место для молодых и дерзких.

Определившись с «капиталом», игрок приступает к приобретению атрибутов и важных для персонажа навыков. Все эти величины измеряются от 0 (отсутствует) до 5 (человеческий максимум), правда, атрибуты (кроме Фортуны) имеют минимумом значение 1. Средними для большинства людей (включая персонажей игроков) являются значения 2-3, более высокие требуют разрешения Мастера (и должны иметь доказательство на уровне концепции персонажа). То же касается и навыков, только здесь вмешивается еще и возраст: персонаж моложе 25 лет в принципе не может обладать навыком больше 3 (если, конечно, не имеет железобетонных доказательств в концепции персонажа).

Атрибуты: каждый персонаж обладает набором из 6 атрибутов (Сила, Ловкость, Выносливость, Мышление, Восприятие, Фортуна), которые отражают его физические и умственные способности. Изначально их значение равно 1, кроме Фортуны – она может и отсутствовать.

- **Сила**: мера мускульной мощи персонажа, применяется, когда персонажу нужно грубым образом преодолеть сопротивление неживой (или живой) природы. Кроме того, высокие значения Силы влияют на урон в рукопашном и ближнем бою: при значениях 3-4 персонаж вместе с оглушающим повреждением (см. бой) наносит ранение, при значении 5 - оглушение автоматическое.
- **Ловкость**: скорость реакции и гибкость, применяется, когда персонажу нужно сделать что-то быстро, искусно и аккуратно. Кроме того, высокие значения Ловкости влияют на количество перемещения в бою и число атак в рукопашном бою и бою с холодным оружием: при значениях 3-4 разрешено перемещение на 2 сектора или 2 атаки, при значении 5 – на 3 сектора или 3 атаки.
- **Выносливость**: конституция, а также здоровье и живучесть персонажа, применяется, когда внешние обстоятельства стараются любым образом сломить героя. Кроме того, высокие значения Выносливости позволяют персонажу переносить большее число смертельных ранений: при значениях 3-4 можно выдержать два смертельных ранения, при значении 5 – три.
- **Мышление**: память, а также умение соображать и принимать решения, применяется во всех ситуациях, требующих вмешательства ума персонажа.
- **Восприятие**: как острота органов чувств персонажа, так и его координация движений, применяется, когда производятся сложные действия вроде стрельбы или вождения автомобиля. Кроме того, значение Восприятия определяет очередность действий персонажа в бою, сиречь, его инициативу.
- **Фортуна**: мера везучести персонажа, которая будет неоднократно вызволять его из, казалось бы, безвыходных ситуаций. Кроме того, значение Фортуны определяет максимальный уровень качества действия, которого можно достичь при отсутствии необходимого навыка: при значениях 1-2 это минимальный успех, при значениях 3-4 становится возможным качественное выполнение, а при значении 5 – отменный успех.

Навыки: те практические умения и знания, которые освоил персонаж в течение своей жизни, включая профессиональное образование.

- **Рукопашный бой** - владение техникой боя без оружия и знание приёмов -

подсечек, захватов.
- **Ближний бой** - владение подручными средствами и ударным оружием - дубинками, бутылками, монтировками, стульями и топориками.
- **Холодное оружие** - владение короткоклинковым оружием - ножами, заточками, кинжалами и проч.
- **Фехтование** - владение редким длинноклинковым оружием - мачете, катанами.
- **Стрельба из малого ручного оружия** - умение стрелять из пистолетов и револьверов.
- **Стрельба из ручного оружия** - умение стрелять из ружей и винтовок.
- **Стрельба из автоматического оружия** - навыки ведения стрельбы очередями (да, да, вы правильно поняли, это навык специально создан для стрельбы из Томми-Гана)
- **Вождение легкового автомобиля** - навыки управления небольшими машинами.
- **Вождение грузовиков** - навыки управления большим транспортом - грузовиков, пожарных машин и проч.
- **Вождение мотоцикла** - умение управлять 2х колёсным экипажем или мотоциклом с коляской.
- **Верховая езда** - умение ездить на лошади.
- **Легкая атлетика** - бег, метание, прыжки в длину и высоту.
- **Акробатика** - выполнение сложных замысловатых трюков.
- **Плавание** - навыки передвижения в воде
- **Альпинизм** - преамбула: в аглицком языке есть слово... "climbing", обозначающее лазанье во всех проявлениях этого многогранного понятия. Суть: у нас это альпинизм. Вопросы есть?

- **Общие знания** - академические и не очень познания об окружающем мире; кругозор и образованность.
- **Ремонт автомобилей** - знания и способности персонажа восстановить и отремонтировать повреждённую машину.
- **Ремонт оружия** - знания и способности персонажа отремонтировать сломанное или заклинившее огнестрельное оружие
- **Инженерное дело** - умение собирать, разбирать и чинить различные приспособления.
- **Взлом** – умение орудовать отмычками и иными инструментами, предназначенными облегчить попадание в запрещенные места и угнать чужой транспорт.
- **Взрывчатка** - теоретические знания и навыки изготовлять взрывные устройства
- **Фармацевтика** - теоретические знания и практические навыки изготовления различных препаратов и ядов.
- **Первая помощь** - теоретические знания и практические навыки приведения человека в жизнеспособное состояние в полевых условиях (остановка крови, накладывание жгутов, экстренная реанимационная помощь)
- **Терапевтика** - врачебное умение по лечению заболеваний, отравлений и прочих негативных состояний организма.
- **Хирургия** - врачебное умение по восстановлению серьёзных повреждений организма (пулевые ранения, переломы, растяжения)
- **Кулинария** - способность приготовить что-то съестное из имеющихся продуктов.

- **Иностранные языки** - знание одного или нескольких (указать отдельно по согласованию с Мастером) иностранных языков в письменной и устной форме
- **Рисование** - умение запечатлеть графически что-либо: то, что персонаж видел, то, что персонаж видит и то, что он не видит вовсе.
- **Фотография** - умение запечатлеть графически то, что персонаж видит при помощи фотоаппарата.
- **Актерская игра** - умение лицедействовать и перевоплощаться и использовать грим.
- **Пение** - умение издавать приятные звуки верхней частью тела

- **Игра на струнных инструментах** - умение извлекать приятные звуки из гитары, банджо, контрабаса и проч.
- **Игра на духовых инструментах** - умение извлекать приятные звуки из саксофона, свирели, губной гармошки и проч.
- **Игра на клавишных инструментах** - умение извлекать приятные звуки из фортепиано, рояля.
- **Игра на ударных инструментах** - умение извлекать приятные звуки из всего (правда, исключительно ритмичного характера и специализацией здесь являются, прежде всего, барабаны)
- **Хореография** - бальные, классические и новомодные танцы.

Особые черты: кроме того, персонажи игроков могут иметь какие-то особые черты, выделяющие их из общего ряда. Это могут быть как недостатки в виде зависимостей, небольших психических расстройств и физической ущербности. Они приобретаются по желанию игрока, но требуют отыгрыша и никак не вознаграждаются.

Кроме того, персонаж может обладать какой-то положительной особенностью, а может и не обладать. Чтобы это выяснить, после создания персонажа, игрок бросает один кубик, выпавшее на нём значение - это количество очков, на которые покупаются особенности. Существует 2 типа особенностей - простые (стоят 3) и ультимативные (стоят 6). Так, при значении кубика от 3х до 5 герой может взять себе одну простую особенность, если выпадает 6 - то одну ультимативную... или, на его выбор, 2 простые (так как наличие 2х таких черт встречается так же редко, как и одной ультимативной).

Простые особенности:

Обаяние: персонаж не обязательно красавец, но обладает отменным стилем и точно знает, как себя подать и представить с самой выгодной стороны, что дает несомненные плюсы в общении.

Толстокожий: персонаж обладает повышенным болевым порогом, так что может выдерживать гораздо больше повреждений. Во-первых, царапины практически никогда не превращаются в ранения, а накапливающийся урон за ранения уменьшается на 2.

Фотографическая память: персонаж обладает очень твердой памятью и крайне наблюдателен, то есть подмечает каждую мелочь. Он всегда может с точностью восстановить картину произошедшего, а также может найти особые черты даже в самом невзрачном человеке или месте.

Интуиция: персонаж обладает шестым чувством, которое особенно ярко реагирует на неприятности, а также позволяет ему отличать ложь от правды и определять настроение собеседника.

Острота чувств: персонаж обладает просто невероятным зрением, слухом, вкусом, обонянием или осязанием (нужное подчеркнуть), что позволяет ему различать мельчайшие детали.

Иммунитет: персонаж обладает невероятным здоровьем, редко болеет, да и не каждая отрава его возьмет. Кроме того, при употреблении алкоголя персонаж получает те же преимущества, что и Толстокожий в бою.

Незаметность: персонаж обладает совершенно невзрачной и незапоминающейся внешностью, так что ни один свидетель его преступлений не сможет его описать должным образом.

Ангел-хранитель: персонажа хранит какая-то высшая сила в ответ на то, что он искренне верует. Если какая-то неприятность имеет случайный характер – на этого персонажа она нападет лишь в самом крайнем случае.

Рационализм: персонаж исповедует рационалистический подход к окружающему миру, не верит в Бога и всякую мистику. Это сопровождается ответной реакцией: ни одна мистическая сила не может ничего сделать для этого персонажа, не важно, хорошее или плохое.

Живучесть: персонаж обладает просто удивительным метаболизмом – на нем все заживает как на собаке. При должном медицинском уходе он быстро встает на ноги

даже после серьезных ранений и избавляется от различных неприятных последствий не в пример быстрее.

Ультимативные особенности:

Гибкость: персонаж невероятно гибок, что позволяет ему легко освобождаться из наручников, веревок и захватов, протискиваться в самые немыслимые щели, а также в редких случаях уклоняться от пуль.

Гипноз: персонаж обладает редким даром вводить людей в состоянии транса в ходе обыкновенного разговора, поддерживая постоянный зрительный контакт с жертвой. Таким образом можно внушать простые мысли или даже манипулировать особенно чувствительными персонами.

Амбидекстрия: персонаж одинаково свободно владеет обеими руками, что позволяет ему свободно стрелять с двух рук (естественно, оружие должно быть соответствующим), и проводить на одну атаку больше в ближнем бою.

Мастер на все руки: персонаж обладает просто необыкновенным талантом схватывать на лету. Все проверки при отсутствии навыка получают штраф -1.

Основы системы

В случае, если игровая ситуация может иметь неоднозначный исход и требуется прибегнуть к вмешательству стороннего "арбитра" в виде правил - то игрок от имени своего персонажа производит бросок, результат которого и определит, будет ли достигнут желаемый результат. Кроме того, если в любом месте правил вы встретите упоминание "проверки" навыка или атрибута - обращайтесь к этой секции.

Проверка производится посредством броска двух кубиков (желательно, если они будут разного цвета, или их можно кидать по очереди), которые именуются соответственно "кубик успешности" и "кубик качества". Результат на кубике успешности (бросается первым) определяет сам факт выполнения задачи. Задача считается выполненной, если выпавшая грань кубика показывает число, которое меньше или равно текущему значению используемого навыка или атрибута. Результат на кубике качества определяет то, насколько хорошо (или плохо в случае неудачи) задача была выполнена. Непосредственно перед попыткой Мастер объявляет сложность действия (если персонаж имеет возможность оценить ее) - она и влияет на то, как будет интерпретирован результат броска кубика качества: будет ли это минимальный успех (задача выполнена, но весьма по-дилетантски), качественное выполнение (результат вполне удовлетворителен) и отменный успех (результат превзошел ожидания).

Сложность задач делится на три категории:

- **простые задачи** (каждодневная рутина в необычных обстоятельствах): 1-2: минимальный успех, 3-4: качественное выполнение, 5-6: отменный успех;
- **средние задачи** (профессиональные действия): 1-2-3: минимальный успех, 4-5: качественное выполнение, 6: отменный успех;
- **сложные задачи** (необычны даже для специалистов): 1-2-3-4: минимальный успех, 5: качественное выполнение, 6: отменный успех.

Но данное правило работает в полной мере, если бросок кубика успешности пройден. Если задача изначально провалена, у игрока есть шанс - уменьшить на шаг уровень качества выполнения (если выпало качественное выполнение или отменный успех) и вместе с тем понизить на единицу результат кубика успешности. Это можно сделать только с разрешения Мастера (т.е. если обстоятельства позволяют).

Кроме того, если есть такая возможность, игрок имеет право потратить дополнительное игровое время на выполнение задачи, что автоматически повышает

значение кубика качества за единицу за дополнительный временной интервал (зависит от типа задачи). Каждые два очка сверх 6 - дополнительный уровень качества.

Вместе с тем, Мастер имеет право накладывать ограничения на выполнение персонажем каких-либо действий, если считает, что какие-то обстоятельства могут помешать успешному выполнению задуманного (плохая видимость и т.п.), он делает встречный бросок кубика успешности. В качестве показателя он указывает величину помехи - от 1 до 6. Если кубик показывает, что проверка пройдена, то из показателя качества, полученного игроком, вычитается число, равное разнице броска Мастера с заявленным показателем (минимум 1).

Важно: если Мастер может назвать как минимум два мешающих условия, он делает бросок исключительно на то, которое имеет наибольшее влияние в данный игровой момент. Далее, полученный результат сохраняется на протяжении всей сцены и применяется ко всем броскам.

Возможна также игровая ситуация, когда несколько персонажей стремятся сделать прямо противоположные вещи (например, Грозный Эл бьет Красотку Люси, которая, естественно, старается защититься) или, наоборот, стремятся к одной цели. В этих случаях проводится так называемая встречная проверка. Мастер определяет активного персонажа, который проводит проверку навыка по обычным правилам. Пассивный же персонаж реагирует на это, выполняя аналог мастерского броска (см. выше), используя в качестве «величины помехи» свой навык или атрибут.

Важно: в этой ситуации, если игроку противостоит персонаж Мастера, логично в большинстве случаев отдавать инициативу игроку.

Возможно, наступит в игре такой момент, когда персонаж игрока захочет выполнить действие, навыка в котором не имеет. Что же делать в этом случае? Самое основное правило – выбрать в качестве определяющей успех величины соответствующий атрибут с отрицательным модификатором -2. Однако, добрый и рассудительный Мастер (впрочем, его еще надо попросить) может предложить использование похожего навыка из арсенала знаний персонажа, если таковой найдется, с модификатором -1 (например, можно подменять между собой навыки стрельбы, вождения и т.п.).

В любом случае, персонаж, являющийся полным профаном в выполняемом деле, не сможет достичь больших успехов, если только не является страшно везучим. Словом, категория успешности действия зависит от показателя атрибута Фортуна.

Кроме того, Фортуну можно применять для того, чтобы вытащить персонажа сухим из воды. В любой момент игры игрок может потратить единицу Фортуны (восполняется по решению Мастера так же в любой момент игры) и пройти проверку на этот атрибут. Если она пройдена (с любой степенью качества), все неприятные последствия какой-либо неудачи аннулируются.

Боевая система

Благодаря гибкости системы, бои среди гангстеров и прочих жителей Лос-Парадайза с математической точки зрения проходят по той же схеме, что и любые другие проверки навыков - но с некоторыми особенностями, позволяющими сделать схватки кое-где - чуть более реалистичными, кое-где - кинематографичными, и, естественно, максимально интересными.

Бой разделён на раунды. В начале первого раунда все участники боя бросают по одному кубику и добавляют к ним своё значение восприятия - это величина их инициативы. Инициатива определяет порядок хода. Чем она выше, тем раньше ходит персонаж (игрок делают заявку на действие). Если инициатива одинаковая,

персонажи выполняют заявленные действия одновременно (например: у Цепкого Ди инициатива 5, у Лолли - 6; Лолли заявляет выстрел в Ди, попадает в него и убивает, Цепкий Ди никогда более ничего заявляет). А была бы инициатива у него тоже 6, он мог бы перед своим летальным исходом тоже выстрелить в Лолли - и кто, знает, может быть приобрести себе попутчика на тот свет. Цепкого Ди это не спасёт, однако это будет очень по-гангстерски. Персонаж может отложить своё действие на любой момент оставшегося раунда, при этом он будет действовать одновременно с теми, в чью очередь он вмешивается.

Поле боя разбивается на чётко обозначенные сектора, между которыми можно перемещаться. Атрибут ловкость определяет число секторов, на которые можно переместиться за 1 раунд боя. Если, помимо перемещения совершается выстрел, то только 1 (персонаж не может совершать множественные выстрелы, и, естественно, стрелять из Томми-Гана). Атаки в ближнем бою тоже ограничиваются 1ой.

Атакуя врага, игрок так же бросает 2 кубика - на навык (или на атрибут, если он имел смелость двинуться в бой без соответствующей подготовки) и на качество. Первый кубик определяет попадание по цели, второй - урон, который герой нанесёт противнику.

Рукопашная

К рукопашной схватке относят схватки без оружия вовсе или бои с не смертоносным оружием ближнего боя в руках - битами, полицейскими дубинками и проч. Характерной особенностью таких потасовок является то, что убить в них достаточно сложно. Преимущества рукопашной схватки налицо - в наш просвещенный и гуманный век убивать человека, чем-то вам насолившего совершенно не обязательно - вполне хватит вышибить ему зубы, сломать пару рёбер и вывихнуть руку! Помимо того, что это гарантирует незапятнанность вашей совести, у вас не будет проблем с полицией - если свидетелей потасовки не было или они не настроены давать показания, доказать то, что именно вы избили того-то тогда-то достаточно сложно и если этот тот-то - не власть имущая шишка, полисмены вообще не будут рассматривать подобные дела.

Механизм нанесения повреждений в рукопашном бою выглядит следующим образом: при выпадении на кубике значения 6 невооружённый персонаж наносит оглушающее повреждение (атакованный проводит тест на выносливость, при провале теряет сознание). При использовании оружия ближнего боя оглушающее ранение наносится при результате 5,6. Более низкие результаты приводят только к незначительным ссадинам и синякам, "которые нисколько не мешают громко ругаться по поводу их наличия" (с) "Эра Водолея".

При атаке в рукопашную нападающий бросает кубик успеха на навык рукопашного боя или на атрибут Сила. Атакованный кидает спас-бросок на свой навык, и разница между величиной навыка и выкинутым значением будет теперь вычитаться из кубика качества при рукопашной атаке по персонажу.

Холодное оружие

Сражения с применением смертоносных орудий ближнего боя не менее редки в Лос-Парадайзе. Уличная шпана и бродяги запросто орудует заточками и ножами, Якудза мастерски владеют вакидазши, танто и катанами. Холодное оружие (за исключением отдельных видов) обычно не вызывает нареканий у полиции (хотя наводит определённую подозрительность, если открыто носить его или размахивать им посреди улицы), его легко можно спрятать, его можно быстро достать, в конце концов - им можно убить.

При атаке холодным оружием используют **универсальную систему повреждений.**

Пассивный персонаж (атакованный) в схватке против холодного оружия может делать выбирать, на какое умение он будет делать спас-бросок: как правило, это

навык рукопашной, но если в руках у героя тоже есть холодное оружие*, а навык владения им у него больше рукопашной (или ему принципиально во что бы то ни стало захотелось выпендриться), он может кинуть спас-бросок на навык холодного оружия - это будет расцениваться как оборона.

**В принципе, Мастер может на страх и риск игрока разрешить блокировать таким образом, имея в руках не только холодное оружие, но и некоторые виды огнестрельного - дробовики, Томми-Ган и прочее. В принципе это представляется возможным и не противоречит игровой системе, однако стоит учитывать тот факт, что это, мягко сказать, негативно скажется на состоянии оружия и, скорее всего, приведёт к тому, что оно будет выведено из строя - а катаны Якудзы, вообще, могут перерубить ствол оружия.*

Огнестрельное оружие

Хотя ношение огнестрельного оружия (не говоря уже о его использовании) гражданскими лицами запрещено в Лос-Парадайзе, перестрелки давно стали неотъемлемой частью жизни города. Добрым словом и пистолетом, как известно, можно добиться куда большего, чем просто добрым словом...

Огнестрельное оружие имеет множество типов и моделей, подробнее об особенностях которых написано в приложении. В целом они делятся на пистолеты и револьверы, винтовки и ружья, а также на великолепный, единственный и неповторимый Томми-Ган. Выстрелы производятся по привычной схеме "кубик успеха (факт попадания) и кубик качества (нанесённый урон)", но каждый тип оружия обладает некоторыми характерными особенностями, о которых будет сказано ниже.

Малое ручное оружие - при использовании пистолетов и револьверов герой может сделать несколько выстрелов в раунд подряд (если не перемещался) в одну цель. Количество этих выстрелов зависит от модели оружия. При множественном выстреле проверка проходит обычным образом, но за каждый дополнительный выстрел даёт бонус +1 к кубику качества (урона), повышая шанс нанесения более тяжёлого ранения. Кроме того, при множественном выстреле игрок имеет право уменьшить **категорию** нанесённого ранения, тем самым понижая на единицу результат броска на успех. При нанесении ранения используют **универсальную систему повреждений.**

Большое ручное оружие (винтовки, ружья) - не позволяют делать множественные выстрелы. Но обладают другими полезными свойствами в зависимости от модели (см. приложение).

Томми-Ган - позволяет стрельбу очередями. Очередь составляет 10 патронов, и в ход можно выпустить до 5 очередей. Игрок волен решать, какую часть магазина он хочет выпустить и куда. Каждая очередь даёт +1 бонус к определению урона. При этом игрок, стреляющий очередью, может покрывать автоматным огнём площади. На каждый условный квадрат площади приходится минимум 1 очередь. Игрок может выстреливать и большее количество патронов в определённую область - вплоть до 50 патронов (5 очередей) в одну точку (бонус +5), а может охватить огнём 5 квадратов с бонусом +1. Он может обстреливать несколько квадратов, не задерживаясь на каждом (высаживать по очереди в каждый, экономя патроны на следующий ход, а может задерживать дуло оружия на какой-то области дольше - обстреливая 3 квадрата, потратить весь барабан и распределить бонус на первый квадрат - +1, на второй +3 и на третий снова +1. (2/2/1 и т.д.)). На каждый квадрат кидается свой кубик успеха и качества, результат последнего уменьшается на количество целей (больше одной) и результирующий урон наносится всем этим целям. В любом случае (даже если значение кубика будет отрицательным), минимальная категория нанесённого очередью повреждения - царапина. Целями считаются как живые объекты, так и крупные (больше тумбочки) неодушевлённые - не стены и пол.

При опустошении боезапаса требуется перезарядка, которая занимает ровно один раунд (естественно, ее лучше выполнять в укрытии), причем, перезаряжая винтовки

и дробовики, персонаж не может совершать перемещение.

Повреждения

При успешной атаке по персонажу (или вследствие жизненных неурядиц) персонаж получает повреждения (исключение - уже оговоренная выше рукопашная схватка), которые делятся на 3 категории - царапины, ранения и смертельные ранения.

Царапины не влияют серьёзно на здоровье игрока, однако их рекомендуется учитывать - большое количество царапин (на усмотрение Мастера) засчитывается ранением. Кроме того, они негативно сказываются на внешнем виде персонажа, могут привести к кровотечениям и заражению, если их своевременно не залечить после боя.

Ранения - серьёзные повреждения тканей. За каждое ранение сверх одного, все следующие броски на атаку по раненному персонажу получают +1 бонус к кубику качества. Требуют обязательного медицинского вмешательства.

Смертельные ранения - фатально серьезные повреждения, грозящие преждевременным летальным исходом. Число смертельных ранений, которые максимально может пережить персонажей, определяется выносливостью (от 1 до 3). Как только лимит смертельных ранений исчерпывается, персонажи игроков и ключевые герои Мастера теряют сознание (находятся при этом на грани жизни и смерти - их можно с большим трудом спасти или с лёгкостью добить), все прочие персонажи (статисты) при получении 1го смертельного ранения умирают. Каждое смертельное ранение даёт пенальти 1 к кубикам успеха и ограничивает перемещение до одного сектора.

Когда герой получает повреждения тяжелее царапины, его инициатива уменьшается на 1

Универсальная система повреждений:
1-3 - царапина
4,5 - ранение
6 - смертельное ранение

Азартные игры и спиртное

Устав от забот мирских, убийства ближних и освобождения сограждан от тяжкого груза нажитого имущества и денег, гангстеры Лос-Парадайза предаются своим любимым делам... помимо, конечно же, вышеописанных - **женщинам**, **спиртному** и **азартным играм**. В контексте данных правил, мы рассмотрим только последние два пункта, оставив любовные утехи на совесть игроков и разнузданность фантазии Мастера (*Ты видишь ослепительно красивую девушку. - Я хочу заняться с ней любовью. - Мммм... кидай кубик! (с)* ***Fear of the girls***)

Алкоголь

Употребление ***спиртных напитков*** неразрывно связано с нелёгкой долей мафиози... да как, впрочем, и любой другой деятельностью человечества. При употреблении **порции алкоголя**, персонаж бросает **кубик пьянства**. В зависимости от выпавшего на нём значения, определяется воздействие, которое алкоголь оказал на выпившего героя.

1-3 - шум в голове, потеря концентрации. В этом состоянии ничего хорошего человек не чувствует, желая или полностью протрезветь (что редко), или упиться

сильнее.

4,5 - состояние "под градусом". Мысли, забавно кувыркаясь, бегают по кругу в голове принявшего дозу спиртного, движения и поступки затруднены и часто являются неожиданностью даже для самого играющего - в каждую фразу или действия такого героя-пьяницы Мастер волен вносить коррективы на свой лад (например: Игрок делает заявку: "мой персонаж говорит Верзиле Элу, что эта шляпа ему идёт. Мастер: "Герой говорит Верзиле Элу - "Ыы, чувак, в этой шляпе ты хоть на бабу в пиджаке похож меньше", Верзила Эл перехватывает биту и идёт к герою....")

6 - состояние "под столом". Герой пьян мертвецки и уходит в страну чудных хмельных грёз. Чисто теоретически он может периодически приходить в себя и изрекать какие-то фразы и даже отдельные предложения, но игрок на это уже никак повлиять не может вплоть до протрезвления.

Закуска, особенно с умом подобранная, снижает воздействие алкоголя, давая пенальти 1 к кубику пьянства.

Видов алкоголя, равно как и традиций его приёма в Лос-Парадайзе преизрядное количество. Однако есть несколько самых распространённых наименований выпивки, которые можно найти в любом уважающем себя баре, а иногда даже и на улицах города. Для удобства играющих и Мастера, они разделены на несколько "весовых категорий":

Пиво
(употребляется в порциях 0,5 л)

- LSB – Lost Paradise Beer - дешёвый хмельный напиток, торговая марка Лос-Парадайза. Слабоалкогольное светлое пиво, главным достоинством которого является небольшая цена. Никаких бонусов.

- Uncle Tom - тёмное крепкое пиво. Немного горчит, зато сварено на натуральном продукте... хмеле, а вы что подумали? Бонус к кубику пьянства +1

Вино
(употребляется в порциях 0,3 л)

- "Старый кладоискатель" - обычное вино без претензий на высокую марку или долгую выдержку. Бонус к кубику пьянства +1

- Vermouth - крепкий винный напиток. Экспортируется из Европы. Бонус к кубику пьянства +2

- **Шампанское** - напиток победителей и авантюристов. Никаких бонусов.

Виски
(употребляется в порциях 0,1 л)

- "Старый Палач почек" - Константа любого бара. Бонус к кубику пьянства +2

- Скотч - традиционный шотландский напиток, неразбавленный виски в 50 градусов крепости. Бонус к кубику пьянства +3

Самогон - общее название любого алкогольного напитка, созданного в кустарных условиях. В зависимости от ингредиентов и способа приготовления имеет разный вкус, градус, размер порции и бонус к кубику пьянства.

Похмелье

Спустя некоторое количество времени после принятия алкоголя (обычно - после сна), у героя начинается похмелье. И если шум в голове исчезает так же внезапно, как и появился, то похмелье от более серьезных состояний гложет несчастного выпивоху вплоть до целого дня после пьянства. На игровом процессе это отражается внезапно накладывающимися мастерскими пенальти на выполнения действий и применение навыков, заторможенной реакцией, рвотными позывами и постоянно напоминаемой Мастером головной больюболью...
Преодолеть похмелье можно несколькими способами. Можно сдаться своим желаниям и осушить бутылочку чего-нибудь покрепче кефира. Этот способ чреват тем, что с немалой долей вероятности с точно такой же проблемой герой может столкнуться и на следующее утро, и через день...etc. Второй вариант - лечение народными средствами - живописуется игроком Мастеру, который уже исходя из своего опыта и убеждаемости, решает, помогло ли это герою или нет. И, наконец, самый банальный, но очень непопулярный способ - свести двигательную активность во время похмелья к минимуму и просто пережить эту чёрную полосу жизни героя.

Азартные игры

Не меньшей чем алкоголь популярностью в Лос-Парадайзе пользуются ***азартные игры***. В общем-то, они запрещены законом, но полиции хватает дел помимо выслеживания картёжников, поэтому вполне хватит Элементарного Правила Безопасности - не играть в азартные игры перед полисменом.
Некоторым азартные игры помогают отдохнуть и избавится от лишних денег, некоторым - приобрести их. В любом случае подпольные казино помогут вам и в том, и в другом. В Лос-Парадайзе играют на всё - деньги, оружие, имущество, честь и души. Главное - найти заинтересованного игрока.

Карточные игры

Очко - древняя, как мир, карточная игра. Правила просты и незамысловаты. Обычно в неё играют городские низы, но нередко даже сильные мира сего, устав от бремени власти, с удовольствием вспоминают знакомую с детства игру.
Игровой процесс: каждый игрок кидает кубик в открытую и записывает результат (если кубиков достаточно, лучше кидать одновременно). После чего он вновь кидает кубик и прибавляет выпавшее значение к уже набранному. Цель - набрать самое близкое к 21 значение в сумме всех кубиков, но не больше - как только сумма превышает 21, игрок проигрывает. Любой участник волен в любой момент прекратить кидать кубики и заморозить свой результат до конца игры - если он уверен, что больше него никто не выкинет и/или боится получить больше 21го после следующего броска сам. Когда последний игрок перестал бросать кубик, заморозив результат или выбыв, игра кончается. Куш - сумму всех ставок игроков получает тот участник, сумма значений кубиков которого ближе всего к 21.

Покер - наверное, самая распространённая карточная игра Старого и Нового света. От умения блефовать здесь зависит не меньше, чем от удачи.
Игровой процесс: Определяется очерёдность хода справа налево за столом, не исключая из участвующих и Мастера (если достаточно живых игроков, Мастер переходит в роль наблюдателя, контролирующего ход игры). Каждый участник кидает 2 кубика в тёмную от прочих игроков. Активный игрок - тот, чей ход сейчас идёт, смотрит на выпавшее на своих кубиках значение и решает, что ему делать дальше - вскрываться или повышать ставку. При вскрытии все игроки показывают свои результаты; выигрыш забирает игрок с самой большой суммой на всех кубиках. При

повышении ставки игрок выбирает, на сколько он увеличивает свой вклад в фонд выигрыша - на столько же должны повысить свои ставки и остальные, пассивные игроки. Если при этом пассивный игрок не хочет или не может повысить ставку, он выбывает из игры. После повышения ставки активный игрок и оставшиеся пассивные метают ещё по 1му кубику (в закрытую), результат прибавляется к уже имеющейся сумме 2х кубиков, ход переходит к следующему игроку (он становится активным) и т.д. Игра заканчивается, как только активный игрок требует вскрыть карты или после метания 6 кубиков (четырёх после стартовых двух) - тогда все игроки вскрываются автоматически. Побеждает, как и упоминалось ранее, игрок с наибольшей суммой значений всех кубиков. Он забирает все ставки проигравших.
NB: Несмотря на то, что эта имитация покера незамысловата и в то же время достаточно точно (на наш взгляд...) передаёт суть игры-оригинала, у неё есть серьёзный минус - в неё можно играть без зазрений совести в 2х случаях - когда игроков больше 2х и Мастер не участвует в игре, а контролирует и записывает результаты бросков игроков (идеальный вариант), или когда он безмерно доверяет кристальной честности игроков и не может поставить под сомнения тот факт, что игрок может фальсифицировать бросок кубика втёмную. Да, мы понимаем, что 2ой вариант звучит как бред сумасшедшего и в реальности таких честных игроков нет, но мы должны были указать подобную ситуацию для очистки совести как потенциально возможную. Компромиссный вариант - когда не задействованный в покере человек (другой игрок) контролирует броски другого (других), опять-таки зависит от честности игрока-контроллера.

Кости

Народные кости - самая простая азартная игра, которую придумало человечество.
Игровой процесс: Каждый участник бросает 2 кубика, тот, у кого больше сумма значений на этих костях, выигрывает. Прямолинейно, понятно, быстро.

Покер в кости - интересная игра с более разнообразными и интересными игровыми правилами, чем у народных костей.
Игровой процесс: Каждый игрок кидает 5 кубиков. Среди выпавших значений ищутся цепочки идущих подряд (1-2-3-4; 2-3; 4-5-6 и проч.), выбирается самая старшая (сумма выпавших на кубиках значений которой больше), остальные отсеиваются. Складываются выпавшие значения цепочки - это количество очков игрока. Потом то же самое делает 2ой игрок и т.д. Побеждает тот игрок, сумма значений цепочки которого больше всех.
Это - общие правила покера в кости; однако кое-где используются и его модификации, немного отличные от оригинала:
Частное правило 1: Побеждает игрок, цепочка которого длиннее
Частное правило 2: выпавшие дубли значений, которые есть в старшей цепочке, прибавляются к общей сумме очков игрока - по одному очку на кубик-дубль без учёта значения, на них выпавшего.
Частное правило 3(Флеш-рояль): если выпадает 5 пятёрок, игрок автоматически выигрывает вне зависимости от того, что выпало у других игроков и метали ли они кубики вообще.

Рулетка

Простая рулетка - крутящийся диск, маленький шарик. Простая рулетка - единственная из азартных игр, сыграть в которую можно только против казино (Мастера) вместе с другими игроками, а не против них.
Игровой процесс: Существуют 2 вида ставок на рулетку. Первый - более безопасный - заключается в том, что во время вращения рулетки (катания кубика в ладони, стакане) игрок ставит на цвет поля, на котором остановится шарик - на чёрный (чёт) или красный (нечет). Бросок кубика определяет, выиграл он или нет. В

случае выигрыша он получает удвоенную ставку. Второй способ гораздо более рисковый, хоть и сулит огромный выигрыш. Игрок ставит не на цвет поля, а на конкретное число от 3 до 18 (отдельные упёртые личности могут ставить на 1 и 2, но что-то подсказывает, что нескоро им посчастливится выиграть). Раскручивается рулетка - кидается 3 кубика. Если сумма выпавших на них значений соответствует загаданному игроком числу, он забирает у казино сумму, вдесятеро превышающую свою ставку.

Русская рулетка - азартная игра, для которой требуется не карты или кости, а любой револьвер.
Игровой процесс: Патрон вставляется в пустой револьверный барабан, после чего он раскручивается (Мастер кидает кубик - на своё усмотрение, в открытую или в тёмную. Выпавшее значение соответствует положению патрона в барабане). Первый игрок приставляет револьвер к виску и нажимает на курок. Хозяин персонажа кидает кубик - если выпало значение, соответствующее значению кубику, брошенному Мастером (определяющему положение пули), игрок... кхм... проиграл. Если ему везёт, и боёк ударяет в пустоту, ход переходит другому игроку, который раскручивает барабан (кидает кубик) и нажимает на курок (сверяет значение на своём кубике с первым кубиком Мастера).
NB: Русская рулетка не пользуется широкой популярностью у большинства гангстеров из-за того, что у однажды проигравших в неё навсегда отпадает желание играть во что бы то ни было. Используется русская рулетка чаще для решения каких-либо серьёзных споров и проблем.

Вождение и погони

Какой гангстер не любит быстрой езды? А уж погони и перестрелки во время оных так вообще считаются неотъемлемой частью жизни любого уважающего себя мафиози. И хотя считается, что автомашины начала века не позволяли делать дрифт, глохли от любой кочки и вообще не приспособлены были к экстремальному вождению, гангстеры 1930го этого не знали и на скорости в 90 миль в час уходили от полицейского преследования, преследовали конкурентов и маневрировали в городе.

Основы вождения
Атрибуты транспорта

За вождение каждого вида транспорта отвечает соответствующий навык (**вождение мотоциклов**, **легковых автомобилей** и **грузовых**). Этот навык отражает, насколько опытен герой в управлении тем или иным транспортным средством: с какой вероятностью он выполнит заявленный **манёвр**. У каждого вида транспорта есть характеристика **манёвренность** - она соответствует максимальной скорости, на которой возможно автоматическое выполнения манёвра без прохождения теста на успешность. Навык вождения так же повышает этот порог на 10 м/ч на каждый пункт навыка.
Любой транспорт обладает следующими характеристиками:

Максимальная скорость - как несложно догадаться, это та скорость, которую можно выжать из машины или мотоцикла.
Маневренность - характеристика, о которой упоминалось выше; определяет предел скорости для автоматического выполнения манёвра
Разгон - показывает то, на сколько миль в час можно повысить скорость транспорта за один раунда.

Прочность - ударoустойчивость и живучесть автомобиля. Показывает, сколько тяжёлых повреждений может выдержать машина до того как выйдет из строя.
Количество и расположение мест - немаловажная для перестрелок особенность каждого транспорта, показывающая расположение пассажиров (стрелков) в салоне.
Мощность двигателя - характеристика исключительно для Мастера или дотошных игроков. Может быть использована как дополнительный фактор (от банальных ситуаций: нагруженная маломощная машина не сможет забраться на крутую горку, до более оригинальных - перетягивание каната 2мя машинами). Но вообще не рекомендуется часто к ней апеллировать.

Погони и перестрелки

В начале каждой погони определяется ведущая и догоняющая машина, определяется их взаимное положение друг относительно друга и расстояние между ними. Погони разделены на раунды.

В начале раунда ход принадлежит ведущей машине. Водитель оной выбирает, что ему делать - разгонятся или маневрировать. В первом случае скорость транспорта увеличивается (по пожеланию игрока-водителя, максимум определяется характеристикой Разгон автомобиля), так же становится больше расстояние между машинами. Во втором случае водитель заявляет манёвр (например, повернуть немного влево) и, если скорость машины больше её атрибута манёвренности (что, как правило, и бывает во время погонь), бросает кубик успеха на прохождение манёвра и кубик качества (см. Манёвры). Если манёвр успешен, машина меняет своё положение в соответствии с замыслом игрока, если же нет, то по значению кубика качества определяется неудача - от сбрасывания скорости до - критическая неудача 1 - аварии (например, водитель не смог справиться с управлением и врезался в стоящий рядом с дорогой столб).

После заявки водителя наступает черёд пассажиров. В расчёт берутся те попутчики, которые вооружены огнестрельным оружием (стрелки). Однако не все вооружённые персонажи в машине (водитель вести огонь во время погони не может, будь он обвешан оружием по самую макушку) могут стрелять в догоняющую машину. Учитывается расположение героев в транспорте (естественно это обговаривается тогда, когда герои садятся в машину. Проще всего тут же накидать небольшую схему, кто и где в машине сидит) и положение машин относительно друг друга.

1. Машина, по которой ведётся огонь строго впереди - огонь может вести только герой на сиденье рядом с водителем справа.
2. Машина, по которой ведётся огонь справа - огонь могут вести герой рядом с водителем и герой, сидящий у окна справа
3. Машина, по которой ведётся огонь слева - огонь может вести только герой, сидящий сзади слева.
4. Машина, по которой ведётся огонь позади - все персонажи на заднем сиденье могут вести огонь

Если заднее сиденье занято только одним персонажем, сразу оговаривается, у какого окна он сидит. Раунды скоротечны, поэтому он может вести огонь только из ближайшего окна - или потратить раунд и пересесть к другому.

Стрельба с грузовых машин, мотоциклов или других нестандартных по расположению пассажиров видов транспорта ведётся по наитию Мастера - механизм там точно такой же и зиждется он на логике - герои в открытом кузове грузовика могут вести огонь в любом направлении, т.к. стоят на площадке и проч.

При стрельбе по транспорту противника кидается проверка на стрельбу по обычным правилам с учётом пенальти от выполненного (или невыполненного) водителем манёвра:

Если выпала царапина - наносится незначительное повреждение, царапина на

корпусе, отлетает зеркало заднего вида.

Если выпало ранение - наносится серьезное повреждение автомобилю, вычитающееся из его показателя прочности.

Если выпало смертельное ранение - по решению Мастера либо наносится ранение водителю или пассажиру(ам), либо критическое повреждение автомобилю (пробит бензобак, попадание в двигатель, пробито колесо...)

Пенальти на попадание в зависимости от расстояния между автомобилями накладывается Мастером (подсказка опытных Мастеров - чем больше расстояние, тем больше пенальти).

После того как ведущая машина ускорилась/совершила манёвр/постреляла в преследователей, ход переходит догоняющей машине. Он совершенно идентичен структуре хода ведущей машины с той лишь разницей, что преследователь для того, чтобы расстояние между машинами хотя бы не сократилось должен повторить действие водителя преследуемых - то есть совершить разгон или постараться повторить манёвр. Конечно, водитель волен сам выбирать, что ему делать, но, не следуя этому условию несколько ходов, он просто потеряет ведущий транспорт из виду и погоня на этом закончится.

Когда машины сравнялись

Если догоняющий настиг ведущую машину, открываются возможности для тарана. Очерёдность ходов ведущего и догоняющего меняются - преследователь может ударить другую машину бортом, совершив манёвр в ту сторону, в которой находится транспорт (если машина беглецов слева - то, соответственно, влево). Экс-ведущей машине для того, чтобы избежать удара, нужно повторить манёвр (то есть тоже вильнуть влево). Если успешно - то машины не сталкиваются, если водитель проваливает манёвр, то его машина получает серьёзное повреждение. Не стоит забывать, что дорога не всегда позволяет совершить уходящий манёвр (если слева или справа банально нет места для него) или он связан с определённым риском (машина, выскочив на встречную полосу, имеет неплохие шансы столкнуться с едущей навстречу - чего часто и добиваются преследователи). Если же преследователю самому не удалось провести манёвр, он теряет инициативу и ход переходит ведущей машине.

Манёвры

При вождении транспорта на умеренной скорости (меньшей Манёвренности машины) водитель имеет достаточное время для того, чтобы спланировать и произвести манёвр, поэтому считается, что он делает его автоматически (банальные городские моменты - поворот направо, налево, перестройка из ряда в ряд и прочее). Но как только скорость автомобиля становится больше манёвренности, персонажу приходится проходить тест на навык вождения каждый раз, когда он хочет сделать манёвр. Кубик качества (как, впрочем, и всегда) тоже кидается, показывая, насколько хорошо выполнен манёвр. При этом за превышение манёвренности на 10 миль в час герой получает пенальти 1 к кубику качества при выполнении манёвра.

Минимальный успех - манёвр хоть плохо, но выполнен. Машину занесло, водителю приходится ещё выравнивать сильно виляющую машину. Стрелки, ведущие огонь в этот раунд, получают -2 к кубику успеха

Качественное выполнение - манёвр выполнен пристойно, машину практически не сносит, стрелки, ведущие огонь получают пенальти 1 к кубику успеха, если ведут огонь в этот раунд.

Отменный успех - манёвр выполнен идеально, машина ни на секунду не выходила из-под контроля водителя. Стрелки вообще не получают пенальти.

Игровой процесс

Задания, деньги, авторитет

Вступив с Семью, персонажи становятся её универсальным орудием. Выполняя поручения Семьи, они зарабатывает **деньги** и **очки авторитета**. Вырученные деньги герои могут потратить на своё усмотрение - на оружие, предметы, медицинские услуги, недвижимость, машины, женщин, выпивку и азартные игры. Очки авторитета отражают положение персонажа в Семье, его влияние. Чем их больше, тем уважительней к герою относятся члены Семьи, и даже мафиози других семей считаются с ними. Авторитет раздвигает горизонты, открывает двери и даже в известной степени развязывает руки - игроки с большим показателем авторитета могут заказывать уникальное оружие и вещи из Европы, подкупать полицию и власти (и, что немаловажно, у них есть на это деньги).

При выполнении задания группа героев получает очки авторитета, которые распределяются между персонажами в зависимости от вклада в общее дело. Ещё одно очко авторитета присуждается одному герою по результатам голосования всех членов группы. В среднем за задание каждый игрок получает от 1го до 4х очков авторитета.

Оплата заданий зависит от их сложности, ответственности и от самого высокого показателя авторитета в группе - он выступает как множитель (Задание на 300 баксов (выслеживание и убеждение одного должника Семьи) выполнила шайка Цепкого Ди, значение авторитета которого равно 5, вся банда получит 300*5=1500 баксов).

Когда у персонажа накапливается определённое количество очков авторитета, он получает **уровень влияния**. Это качественное продвижение по карьере мафиози, обозначающее переход в другую весовую категорию. Очки авторитета после получения уровня естественно не обнуляются, а суммируются дальше. Так же за каждый уровень влияния герой получает 1 очко характеристик, которое он может потратить на увеличение любой своей характеристики.

уровень 1 (5 очков авторитета) - герой только что вступил в Семью и едва заявил о себе. Пожалуй, чуть большее уважение к нему стала испытывать только уличная шпана - но всё равно не настолько, чтобы не врезать трубой по голове отвернувшегося начинающего гангстера.
уровень 2 (10 очков авторитета)
уровень 3 (18 очков авторитета) - Ваше имя уже успело зазвучать на улицах, герой зарабатывает себе кличку (или ему её присуждает недремлющий преступный мир Лос-Парадайза) и становится полноправным членом Семьи
уровень 4 (28 очков авторитета)
уровень 5 (40 очков авторитета)
уровень 6 (54 очка авторитета) - Персонаж становится основным исполнителем воли Семьи, нередко даже выступая от её имени. Ему доверяют, его ценят. Если нужно сделать что-то важное - первым делом обращаются к герою.
уровень 7 (70 очков авторитета)
уровень 8 (88 очков авторитета) - герой становится приближённым главы Семьи, входит в совет клана, участвует в планировке деятельности Семьи, присутствует на закрытых собраниях Семьи. Ему доверяют такие дела, от которых зависит Семья, так как доверие Семьи к нему сложно переоценить. Герой и сам волен раздавать поручения более низкоуровневым членам Семьи, которым когда-то был он сам (теперь-то вы поймёте, что хаотичные и нелогичные задания первых уровней "привези мне свечи зажигания, кольт с глушителем и немного зелёного чая" - не более чем элемент системы, маленькая шестерёнка в гигантском механизме Семьи, управляет которой Дон и несколько его приближённых)
уровень 9 (110 очков авторитета)

уровень 10 (135 очков авторитета) - Вы - влиятельнейший человек города. Если после получения 10го уровня влияния на собрании Семьи глава не сообщит клану, что Вы становитесь его приемником, это чревато расколом Семьи. Многие, если не большинство из соратников пойдут за вами. Хотя обычно герой, доживающий до таких вершин, удостаивается чести стать Доном без каких-либо проблем.

Задания делятся на **поручения Семьи**, **свободные задания** и **инициативу героя**.

Поручения Семьи - это задания, которые даются вам вашим кланом (как правило, Доном или членами совета Семьи). Оплачиваются они вашим кланом. За них игрок получает львиную долю очков авторитета и денег. Не рекомендуется проваливать задания Семьи - это снижает доверие Семьи к группе игроков и в одну чудесную безлунную ночь вся шайка неудачливых гангстеров может отправиться кормить рыб на дне залива. Герои не могут отказаться от заданий Семьи, игнорировать их. В какой-то мере они считаются сюжетообразующими.
Поначалу поручения Семьи элементарны - даже недоумки (за кого, впрочем, и держат новичков) способны их выполнить - Выбить деньги из должника-пьяницы, проследить, чтобы докучливый репортёр вдруг разбил свой фотоаппарат, купить пиццу ребятам в Семье. Оплачиваются они соответственно.
Дальнейшие задания зависят от уровня авторитета и фантазии Мастера - устранение конкурентов, контрабанда, защита территории, войны семей...

Свободные задания даются герою жителями города - не обязательно даже преступными элементами. Разброс их чрезвычайно велик и сильно зависит от той репутации (именно репутации, хотя авторитет тут тоже имеет влияние), которые герои заработали за время проживания в Лос-Парадайзе. Если герои расстреливали во время миссии всё, что подавало признаки жизни вплоть до собак и детей, то их вряд ли попросят присмотреть за дочуркой приезжающего в город джазмена. А вот вычистить логово Бродяг - очень может быть. Эти задания могут давать вольные бандиты, знакомые героя (хозяева лавок, автосервисов), рисковые или поставленные в тупик обстоятельствами граждане Лос-Парадайза, репортёры, собирающие компромат на власть имущих, сами власть имущие для устранения конкурентов, и даже полиция или другие Семьи - но они идут на контакт неохотно, да и ваша Семья не всегда будет рада такому сотрудничеству. Оплата и очки авторитета за такие задания соответственно сложности поручения.

Инициатива героя. Конец эпохи рабского труда был положен войной Севера и Юга. Теперь каждый гангстер... в смысле, каждый гражданин - совершенно свободная личность. Оставшееся от выполнения заданий Семьи время герой волен использовать по своему усмотрению - он может предаваться безделью, пьянству и блуду, может искать свободные задания. А может и сам спланировать и устроить себе миссию! В конце концов, в городе есть банк, порт, множество баров, недалеко от города пролегает железная дорога, а виллы богачей Голденвилля просто ломятся от денег и предметов роскоши! Герои могут совершать грабежи, кражи, вооружённые ограбления - всё, что придёт им в голову, лишь бы это не нанесло вред Семье. В случае удачного выполнения намеченного плана они заработают деньжат и даже получат очки авторитета. Однако стоит хорошо оценить последствия, а лучше - поставить в известность Семью. Потому как даже успешный безбашенный рейд на полицейский участок с последующим взрывом половины автопарков полисменов вызовет только ответную реакцию со стороны властей в виде облавы на Семью героя - и неудивительно, что за такую инициативу героя порешат свои же подельники. На провал таких заданий Семья будет реагировать безразлично - главное чтобы герой не сболтнул где-нибудь чего-нибудь лишнего, что могло бы принести вред репутации Семьи (это же относится и к свободным заданиям). Если низкоуровневый герой попал в переделку, Семья не будет утруждать себя попытками выручить персонажа и его компанию (сам, дурак, виноват), но высокоуровневых и ценных

героев она не бросит в беде. Например, попавшего в лапы полиции члена совета клана Семья попробует выкупить или даже вызволить из тюрьмы, за Доном же весь клан пойдёт хоть в пекло (в основном исходя из тех соображений, что если Дон все-таки выберется из передряги живым, он потом шкуру спустит предавших его членов Семьи).

Повседневная жизнь гангстера

Если же гангстер, устав от перестрелок и поручений, не хочет некоторое время выполнять вне-Семейные задания, он волен заниматься вполне себе обыденными делами. Помимо упоминавшихся ранее азартных игр, женщин и пьянства, персонажи, как и любые граждане Лос-Парадайза могут покупать себе имущество в городе (это носит как чисто практические интересы - нычки от преследования коллег по профессии и полиции, места хранения оружия, контрабанды, автомобилей и мотоциклов, небольшие сторонние доходы; так и чисто эстетический характер: приятно, высадив в старого врага несколько дисков из Томми-Гана, поехать подальше от этой городской суеты в домик на окраине Лос-Парадайза и, развалившись на стоге сена, наблюдать за утопающее в водах залива алое солнце). Герой может просто попутешествовать по Лос-Парадайзу в поисках интересных мест и людей. Правда, это опять-таки чревато получением задания и граничит с инициативой героя, но можно же поучаствовать в каком-нибудь приключении и просто так, не денег ради, раскрыть при этом одну из многочисленных тайн многоликого Лос-Парадайза...

Общение и отыгрыш

В отличие от многих ролевых систем, в "Мафии", несмотря на присутствие отдельных умений играть на разных музыкальных инструментах, нет навыка, отвечающего за общение. Игроки должны сами, в меру своих способностей отыгрывать поведение и разговоры своих персонажей. И не бросок кубика, а сам Мастер на основе диалога с игроками определяет, убедили, напугали или расположили к себе герои собеседников. Косвенным образом на реакцию собеседника может положительно повлиять особенность "**обаяние**" - но опять-таки, главенствующим фактором здесь будет именно отыгрыш.

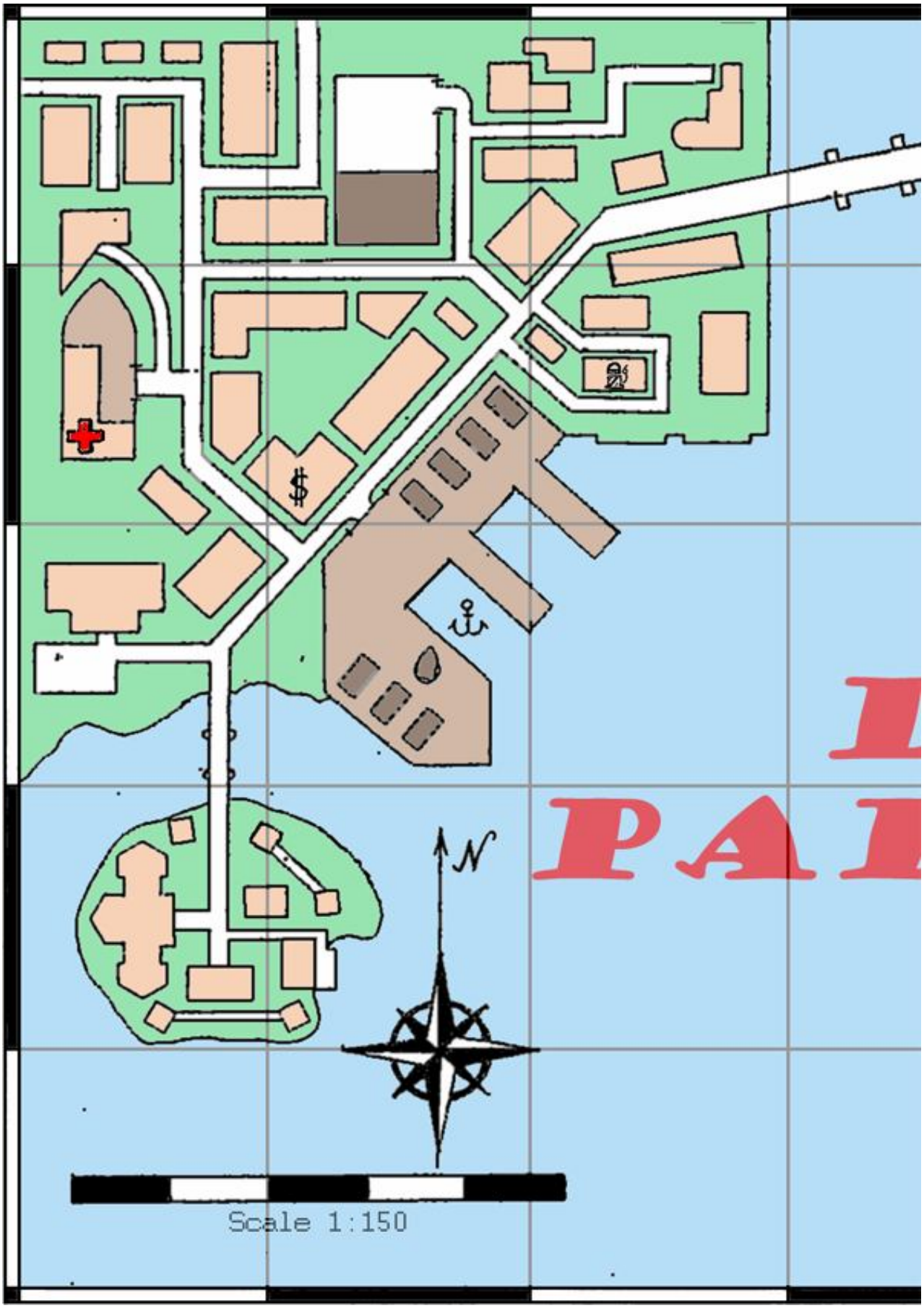
Игрок, иммигрировавший в Америку из Европы, может владеть одним или несколькими **иностранными языками** (может сложиться, что иностранным для него будет английский - "официальный" язык игры), знание которого отражает соответственный навык. При общении на этом языке или переводе с него Мастер смотрит на численное значение навыка - если оно равняется 4 или 5, общение и перевод идёт без каких-либо преград, игрок говорит, слышит и переводит дословно, без искажений. При значении 2 и 3 в общении и переводе игрок сталкивается с трудностями, и хотя общую суть он улавливает и её же доносит до собеседника, детали разговора или текста остаются для героя недостижимыми. При значении 1 герой знает язык просто отвратительно (даже называть такой уровень "знанием" зазорно). Он знает пару десятков слов этого языка - их понимает, ими же может попробовать выразить мысль ("Столб! Бум! Больно! Столб! - кричал несчастный Педро скорчившемуся от боли в простреленном лёгком водителю грузовика)

Приветствуется и поощряется соблюдение стилистики, духа времени - например, тогда ещё довольно непривычно звучали на улицах выкрики вроде "Ваццап, нигга? Да ты, бра, внатуре тупая мазафака", ещё менее уместными будут разговоры "ты, братан, ваще сечёшь по фене или опять хочешь свои понты гнилые кидать?" и даже самые отмороженные гангстеры имели некоторую изысканность если не в мышлении, то хотя бы во внешнем виде. Пиджаки, шляпы, хорошие манеры и, конечно же, Томми-Ган. Ах, да, если вы будете орать матом как последний сапожник, вы едва

ли подниметесь выше мальчика на побегушках или вышибалы - настоящие мафиози даже ругаются элегантно.

Америка 1930х годов - это трущобы окраины и небоскрёбы центра со шпилями, к которым через пару лет - а может быть, уже завтра? будут пришвартовываться дирижабли (катастрофа Гинденбурга ещё не произошла ... и кто знает, произойдёт ли вообще в мире, где стоит Лос-Парадайз?), это благородная мафия и продажные власти, это уже забытые воспоминания о прошедшей первой мировой войне в далёкой-далёкой Европе и прочная уверенность в том, что следующая война будет не раньше чем через полвека, это научный прогресс, только испробовавший вкус бензина, это старинные традиции семей, уходящие корнями во тьму веков, это крики чаек у бетонного причала порта, это шелест листьев садов Голденвилля, это шум машин... Это **Лос-Парадайз...**

LOST PARADISE


N
Scale 1:150

LOST
RADISE
LEGEND
road
bridges
port
gas station
hospital
bank
garage
Typed in NY Press, 1930

Путеводитель по городу

Лос-Парадайз - молодой город, возникший на старой британской колонии. Небоскрёбы центра, подпирающие небосклон, шикарные особняки Голденвилля, грязь рабочих порталов и много-много машин...

ПОРТ

бетонные скалы причала, стальные сосны кранов, запах дизельного топлива, множество грузов - от ящика с вином до грузового контейнера размером с дом, суета, непрекращающаяся 24 часа в сутки, гигантские суда, огромные склады... ах, да, и, конечно же, море.
Порт - это сердце торговой жизни города. Сюда стекаются товары со всех концов света - как легальные, так и не очень.
Раз в месяц в порт приходит судно с эмигрантами, бегущими в Лос-Парадайз в поисках американской мечты.
Именно в порту, а не в рабочих кварталах (как думают многие) располагается притон Бродяг - в недрах перманентно закрытого на дезинфекцию (поддельная документация) склада номер 23

НАБЕРЕЖНАЯ

ленивые морские волны неохотно лижут каменные сваи, в вышине кричат чайки, лёгкий морской бриз сносит дальше гарь и дым города. Когда-то давно набережная и была всем Лос-Парадайзом. Теперь же это - тихий район, где любят гулять граждане. Обитель честных людей днём, ночью набережная переходит во власть преступников всех мастей - даже полиция неохотно посещает набережную, когда алое солнце тонет в водах залива.

- Бар "Мэриленд" - маленький кабачок "для своих". В этом небольшом полуподвальном помещении не один десяток лет собираются все криминальные воротилы города - от среднего пошиба шпаны, коих здесь не очень много, до членов мафиозных семей. Здесь можно пропустить стаканчик виски, сыграть с посетителями в кости, карты или даже раскрутить колесо рулетки. Бар считается нейтральной территорией и ни одной драки или ссоры между посетителями воспрещены - что, впрочем, не мешает им случаться в ближайшей подворотне от бара чуть позже. Неукоснительность этого правила отслеживается самими Семьями, так что если нарушитель будет из какого-то клана, он будет наказан своими же.

- Автослесарная мастерская Ричи - небольшой гараж-мастерская. Хозяин, пожилой механик Ричи, занимается здесь исключительно лицензированными работами - подлатать разбитую машину, сделать новые ключи автомобилю, если хозяин вдруг потерял их, поменять номер, если хозяину не нравится сума чисел старого, перекрасить машину, если хозяину не нравится старый цвет... А ещё хозяин отличается плохой памятью - никогда не запоминает лица клиентов и не ведёт записей. Ничего противозаконного.

ГОЛДЕНВИЛЛЬ

Элитный загородный район, обитель элиты Лос-Парадайза. Маленькие шикарные особняки, большие шикарные особняки и огромные шикарные особняки - вот примерная планировка этого города в городе. Количество полиции увеличено втрое, ночью по улицам Голденвилля всегда ездят патрули. Стоит ли говорить, что обитатели особняков и сами обзаводятся охраной... и не все ограничиваются сторожами и собаками.

- Особняк Мэра - поместье народного избранника, правителя Лос-Парадайза, Майкла Стронгварда. Для его строительства были приглашены лучшие архитекторы и инженеры Европы. Шикарное 4х этажное здание, выполненное в стиле барокко. Одно крыло здания стоит вплотную к высокому, отвесному скалистому берегу моря. Вокруг особняка находится парк. От внешнего мира этот небольшой анклав рая на Земле отделяет 4х-метровый кирпичный забор. Охрана поместья - одна из самых многочисленных и профессиональных в Лос-Парадайзе.

ДАУНТАУН

Деловой центр города. Вечное движение везде - на дороге, тротуаре, в телефонных проводах и умах маклеров, торговцев и мафиози. Звук задорного джаза сливаются тут с рыком двигателей, пронзительными криками клаксонов и пешеходов. Тишина и спокойствие - антитезы Даунтауну, жизнь в котором кипит 24 часа в сутки.

- Полицейский участок - Цитадель порядка Лос-Парадайза. Раньше, когда Лос-Парадайз был небольшой колонией, это 3х этажное здание находилось вне черты города и было тюрьмой. Когда город разросся и поглотил его, блюстители правопорядка надстроили ещё один этаж, а из половины камер сделали рабочие помещения. Большинство задержанных находится именно в участке и лишь спустя некоторое время после вынесения окончательного приговора городским судом (который находится тут же, на втором этаже - полиция Лос-Парадайза ещё не поражена бюрократической заразой) заключённые высылаются далеко за город, в тюрьму штата.
Рядом с участком есть двор для служебных машин и стрельбища.

- Medical Mechanica - молодое медицинское коммерческое предприятие. Сотрудники ММ лечат эффективно, быстро, практически всё - были бы деньги, и не имеют привычки задавать лишних вопросов. Как-то так сложилось, что бесплатная медицина в стремительно развивающемся Лос-Парадайзе не прижилась.

- Магазин "Всё для Семьи" - хозяйственный магазин, владелец которого, молодой предприниматель Лайт Эдвардс, торгует из-под полы оружием.

- Банк - желанная цель для каждого преступника города, банк Даунтауна каждые сутки пропускает через себя сотни тысяч долларов. Из-за участившихся разбоев и разгула преступности руководство банка недавно расширило штат охранников и оснастило их по последнему слову техники.

- Биржа - финансовое сердце Лос-Парадайза. Здесь продают и покупают всё - тоннами, галлонами, вагонами, контейнерами, главное, чтобы это было законно.

- Музей - Музей Лос-Парадайза содержит как множество бесполезных для всего человечества черепков, датированных основанием города 150 лет назад, так и несколько действительно дорогих произведений искусства, которые ему пожертвовали небедные любители искусства.

МЕЙН-АВЕНЮ

главная улица города, плавно перетекающая в Даунтаун. Широкое 4х полосное движение, тротуары с неспешно прогуливающимися по ним гражданами Лос-Парадайза и бдительные полицейские. Мейн-авеню - улица, которая даже с наступлением ночи отказывается погружаться во тьму, так как является самым электрифицированным районом Лос-Парадайза.

- Театр - большое здание, построенное в начале века на деньги меценатов. Раз в несколько месяцев, когда в Лос-Парадайз приезжают выдающиеся актёры или музыканты, вся элита города - от мэра с Семьёй до влиятельных Донов посещают храм культуры. В обычное время по вечерам театр тоже редко пустует - в городе достаточно образованных людей, ищущих пищи для ума.

-Собор Святого Патриция - старинное каменное здание с колокольней, построенное спустя несколько лет после основания Лос-Парадайза взамен деревянного Старика Джо. Как и положено, рядом с храмом расположено кладбище.

- ресторан Франческа - маленький, дорогой ресторанчик европейской кухни, служащий прикрытием для сицилийской мафии. Впрочем, готовят там всё равно отменно.

РАБОЧИЕ КВАРТАЛЫ

находящиеся у выезда из Лос-Парадайза трущобы населены рабочими, бродягами и шпаной - теми оставшимися восьмьюдесятью процентами, кто так и не смог добиться исполнения "американской мечты".

- **ателье Петруччи** - небольшая лавочка, торгующая костюмами всех форм и размеров - даже если у Петруччи нет этого, он наверняка знает, как это сшить - были бы деньги. Особый конёк ателье - изготовление шляп.

- Храм Ордена - место сбора культистов в городе официально неизвестно, хотя любой самый мелкий воришка предпочитает обходить это старое 3х-этажное здание стороной - мало ли что может случиться?
Расположен рядом с иствестернским мостом
Формально здание принадлежит городскому обществу любителей морской фауны. Однако стать членом этого общества сложнее, чем иного другого - но и преимуществ это даёт не в пример больше.
Само здание отведено под офисные помещения и жилые квартиры некоторых членов ордена. Сам храм находится под землёй, в подвальном помещении, сильно увеличенном стараниями культистов. Ходят слухи, что коридоры Храма имеют разветвлённую систему, уходящую далеко от самого здания.

МАЛЕНЬКАЯ ОКИНАВА

островок близ материка, соединённый с Лос-Парадайзом мостом. Как нетрудно догадаться по названию, маленькую Окинаву населяют Якудза... то есть сплочённая диаспора эмигрантов из Японии. Гости не часто навещают этот уголок города, а так как ходят слухи, что непрошенных посетителей потом находили на берегу со вспоротыми животами и отрубленными головами.

- Иствестернский мост - новый, огромный металлический мост с подвесными опорами и 4х полосным движением, соединивший Западный и Восточный Лос-Парадайз в один город.

ВНЕ ГОРОДА

На небольшом расстоянии от Лос-Парадайза располагаются фермы, автозаправки и несколько достопримечательностей.

- Старик Джо - старинная деревянная колокольня, стоящая на пустыре у самой границы города. Построена сразу после высадки первых английских колонистов, но быстро заброшена, так как ближе к городу был возведён каменный храм в честь покровителя города - Святого Джеймса. Ходят упорные слухи, что ночью около неё творится разная чертовщина.

- Железнодорожный вокзал - Лос-Парадайзу посчастливилось находиться на одной из основных железнодорожных веток, поэтому из города без проблем можно добраться до любого крупного населённого пункта Северной Америки.

- **«Дарк Код»** - он же «Черная Треска», в общем-то, был бы еще одним никчемнейшим рыболовецким барком времен Гражданской Войны, если бы ему не «посчастливилось» сесть на скалы, в обилии разбросанные у западного берега. И он оставался бы еще одним разбитым кораблем, если бы не периодически возникающие слухи, будто он снова пропал со своего вечного прикола. Обычно такое необъяснимое событие предвещает скорый шторм.

Семьи и городские структуры

Семья Франческа - итальянская мафия, уже давно и прочно обосновавшаяся в городе. Один из самых многочисленных и влиятельных кланов Лос-Парадайза. Ценят верность Семье и преданность общему делу, но поощряют полезную инициативу и яркие индивидуальности (слишком яркие обычно в Лос-Парадайзе долго не живут).
Лидер сицилийцев - **Сандро Франческа** - сильный, властный, по-своему справедливый 63х летний человек. Его сила - в убеждении, знаниях и воле, но мало кто знает, что одряхлевший и располневший Сандро в совершенстве владеет своими двумя инкрустированными серебром кольтами, с которыми он прошёл не один десяток переделок.
В совет клана входят как старые друзья Сандро, так и несколько молодых мафиози, своими делами доказавшие верность и надёжность делу Семьи.
Сандро благосклонно относится к набору интересных людей - попасть в Семью Франческа не сложно, гораздо удержаться там и добиться уважения. Не менее половины клана - не сицилийцы по крови, но люди, ставшие братьями в передрягах.
Члена Семьи Франческа можно узнать по характерному стилю - пиджак, длинный лёгкий белый шарф (в жару не носится) и неизменная шляпа, которую всегда заказывают у Петруччи из рабочих кварталов.

Якудза - самая закрытая диаспора, со всей строгостью относящаяся к национальности. Если вы не из страны восходящего солнца, нет даже надежды, что вас примут в Семью. Законы, царящие в клане, и деятельность Якудзы остаются тайной за семью печатями для жителей Лос-Парадайза. Якудз редко задерживают полиция, отчасти потому что поймать их на незаконных махинациях очень сложно, отчасти от того, что из трёх взятых однажды с поличным японцев двое успели сделать себе харакири.
Про главу клана можно сказать только то, что подчинённые называют его **Драконом.**
О деятельности Якудз ходят разные слухи - начиная с того, что основной их деятельностью является экспорт на родину запрещённых товаров и заканчивая откровенными баснями про общение с мертвецами и вызов демонов.

Рядовые якудзы одеты по-разному, но цвет лица и разрез глаз позволяют распознать их лучше, чем любая одежда. Высокопоставленные члены Семьи (внутри клана царит жёсткая иерархия, впрочем, не очень понятная сторонним людям) носят кимоно и катаны. Но они редко покидают Маленькую Окинаву (а когда покидают - не имеют привычки ходить пешком), поэтому их вид не приводит в панику впечатлительных граждан Лос-Парадайза.

Бродяги - Семья, изначально состоящая из бездомных людей и голодающих рабочих. Долгое время это тайное объединение городских низов не воспринимали всерьёз, но после серии взрывов 15-ти летней давности мафиози города поняли, что с Бродягами стоит считаться. До сих пор Бродяги одеваются скромно (а иногда даже более чем скромно), несмотря на то, что далеко не все члены клана находятся за чертой бедности.
Личность главы Бродяг окутана тайной не меньшей, чем хозяина Якудзы. В принципе, известны имя и фамилия этого человека - **Джим Рейс**, его часто видели на улицах города, пару раз даже убивали - но каждый раз это оказывался не он, а кто-то другой. Сложно сказать, обладает ли он способностью к изменению внешности или это развитая им же сеть слухов порождает такой клубок непонятностей, но факт остаётся фактом - за несколько десятков лет существования Бродяг у них не поменялся глава - никто не смог застать Джима Рейса врасплох.

Орден - загадочная религиозная организация, занимающаяся тёмными махинациями как с умами людей, так и с законодательством. Кажется, что орден стремится к скрытному обогащению, но только самый тупой верзила поверит, что это - конечная цель клана. В основы учения люди посвящаются только после принятия обета и зачисления в клан, после этого они неохотно рассказывают о своем новом мировоззрении. Орден объединяет в себе самых разных людей - от неприкаянной шпаны трущоб до высокопоставленных чиновников у самой верхушки власти. Члены ордена одеваются соответственно своему гражданскому статусу и не поддаются визуальной идентификации, единственный признак, по которому их можно опознать (впрочем, так обычно опознаются уже мёртвые культисты) - это амулетик в виде металлического кругляша, который они носят на цепочке или шнурке на шее под одеждой.
В храме Ордена культисты облачаются в балахоны, цвет которых соответствует их положению в культе. Коричневыми балахонами обладают адепты, чёрными - заслуженные апологеты учения, а красными - верховные жрецы культа. Ходят слухи, что глава культа, которого сами культисты называют **Тёмным Владыкой**, входит в городской совет, а в храме носит пурпурные одеяния.
И хотя суеверные гангстеры утверждают, что орден не что иное, как ведьмовской шабаш, а входят в него колдуны и чертовки, околдовывающие честных мафиози, серьёзно к этим разглагольствованиям относиться нельзя. Доподлинно известно только что многие культисты обладают способностями к гипнозу и убеждению.

Полиция - вооружённое подразделение, несущее законность на улицы Лос-Парадайза. Сейчас настали не особенно счастливые для любителей безнаказанности, так как недавно почившего шефа полиции, сквозь пальцы смотрящего на беспредел, творящийся на улице, сменил молодой **Джонатан Рекс**, яро исполняющий свои обязанности. Он не стар, крепок здоровьем, силён, не глуп и чертовски хитёр - только благодаря этому ему удалось пережить ряд несчастных случаев, после того как он на второй день после получения должности шефа полиции закрыл 4 подпольных казино, посадил половину совета сицилийцев, поймал тех самых трёх японцев и застрелил очередного Джима Рейса. Теперь Мафия города стала гораздо осторожней и аккуратней в своих действиях, словах и поступках. Впрочем, смена руководителя не смога изменить всю систему в корне - Рекс тоже всего лишь человек и не может уследить за всем штатом сотрудников. Как и во все времена,

немало кадров в полиции Лос-Парадайза можно подкупить, склонить к сотрудничеству или шантажировать со своими целями.

Шпана - небольшие шайки отморозков, которые слишком ничтожны, чтобы их приняла какая-либо Семья. Не обладают ни малейшей степенью организации, слаженности или хотя бы уважения друг к другу (наоборот, потасовки среди шпаны случаются чаще, чем между шпаной и кем бы то ни было другим). Промышляют небольшим грабежом, разбоем и воровством. Ходят компаниями по 3-8 человек. Убогие, тупые и противные отбросы общества.

Выдающиеся личности

Майкл Стронгвард - Мэр Лос-Парадайза. Высокий стройный бородатый мужчина 50 лет с чёрными, едва тронутыми сединой волосами. Умён, расчётлив, не имеет природной злости, жажды наживы или склонности к преступлению, но давно понял, что с мафиозными Семьями лучше сотрудничать, чем пытаться их искоренять, благодаря чему и нажил своё состояние. Не поддерживает какую-либо отдельную Семью, старается не вмешиваться в межклановые конфликты и следит за тем, чтобы уровень преступности - как и бдительность полиции - не превышал уровня, который он установил за годы своего правления. В целом можно сказать, что Лос-Парадайз при Майкле Стронгварде живёт очень неплохо.
Женат уже более 25 лет на Марии Стронгвард - до сих пор ослепительно красивой, несколько отрешённой русской эмигрантке (последней, кстати говоря, из рода князей Голицынских), украшении светской жизни Лос-Парадайза. У них есть дочь Анна, 12-летний ангел, смотрящий на жизнь через розовые очки капитала отца.

Легранж - богатый путешественник родом из Франции, экстравагантный любитель дешёвых мыльных авантюр, любимец женщин и просто харизматичный человек. Молод, привлекателен, безбашенен. Несмотря на то, что уже больше года живёт в Лос-Парадайзе, так и не выучил нормально английский язык.

Томас Хоквуд - знаменитый джазмен, всего в жизни добившийся своей музыкой. Играет в концертных залах, небольших барах и даже просто на улице. Стал внезапно знаменит несколько лет назад, и никто точно не может сказать, что и где он делал до этого - а сам Томас не любит распространяться на эти темы. Говорят, что однажды в Мексике... впрочем, все это лишь слухи. Самые внимательные поклонники отметили, что Хоквуд не возит с собой гитары и играет на любой, предоставленной организатором или даже купленной в ближайшей лавке, при том он даже не утруждает себя проверить, настроена ли гитара вообще; но неизменно, всегда играет одним и тем же медиатором, хотя обычно гитаристы имеют совершенно противоположные привычки.

Рабинович - старый, неизменно хитрый, беспредельно жадный до денег еврей, своим акцентом и жаждой наживы бесящий большую часть мафиози города. Он бы давно попробовал свинца или купался с тазиком бетона на ногах, если бы не его способность доставать любые штучные товары откуда угодно - хоть с другого конца Америки, хоть из самой Европы. Он заламывает за них такие цены, что иногда съездить на "родину" предмета и купить его там бывает дешевле... но не быстрее. Поэтому Рабинович - фигура неприкосновенная и все Семьи, скрепя сердце, стараются оберегать (или хотя бы не убивать раньше времени) пронырливого барыгу.

Людвиг Борд - странный молчаливый старик, одевающийся в старомодный чёрный френч 19 века. Длинные седые волосы, бакенбарды. Обычно появляется на улицах города вечером, неспешно, величественно прогуливаясь по тротуару, периодически доставая из нагрудного кармана жилета массивные серебряные часы для того, чтобы посмотреть на время.

Шериф Симус Норджерс – какой же уважающий себя город (особенно такой, как Лос-Парадайз) обойдется без разгуливающего по улицам маньяка, имя которого периодически мелькает в заголовках местных газет? В данном случае мы имеем дело с шерифом Симусом Норджерсом, грозой преступного мира эдак начала XIX века, в чью честь даже когда-то была названа городская библиотека. С точки зрения банальной логики это явление объяснить невозможно, поэтому приходится верить на слово многочисленным очевидцам его жестоких расправ над зарвавшимися уголовниками.

Блек Джек – не путать с одноименной карточной игрой (хотя, справедливости ради стоит заметить, что именно эту фигуру считают ее создателем). Знаменитейший игрок, чье имя знает каждый в Северной Америке. Он колесит по стране и навещает различные игорные заведения и казино, неизменно срывая любой куш. Его внешность описать не может никто, поэтому узнать, что перед тобой сам Блек Джек, можно только сев с ним за стол и проиграв ему... или выиграв, что тоже не исключено, как говорят. К чему все это? Просто уже около месяца ходят слухи, что именно эта легендарная личность посетила Лос-Парадайз.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Оружие

Ближний бой

- бита - ударный спортивный инвентарь, чаще всего встречающийся в руках бейсболистов и гангстеров. Одинаково успешно отбивает мячи, почки, стёкла и крылья машин.

- полицейская дубинка - входящая в стандартный комплект любого полисмена деревянная лакированная дубинка-тонфа. Снабжена небольшой перпендикулярной ручкой для удобного перехватывания.

- монтировка - оружие пролетариата, символ несгибаемой воли народа, этот маленький ломик никогда не подводил своих обладателей. Удобен и универсален - поможет отпереть замок, ключи к которому вы потерял или не имели, и выручит в потасовке.

- топор - мощное рубящее оружие, наносящее урон по Универсальной Системе Повреждений, несмотря на то, что относится к категории оружия ближнего боя. Смертоносен, но не популярен в качестве оружия - слишком много крови... да и вообще, где вы видели мафиози с топором? найти его можно на любом противопожарном щитке, между ведром для песка и багром

- бутылка - очень хрупкий вид оружия, зато нередко применяемый (обычно во время потасовок в баре это - первое, что попадается под руки дерущимся). Обычно после нескольких ударов превращается в заточку и применяется по аналогии с ***заточкой***, хоть и более ломкой.

Холодное оружие

- заточка - самодельный нож. Заточенная полоска дешёвого металла, обмотанная бечёвкой или тряпкой. Примитивность изготовления не делает её, однако, менее эффективной. Распространена среди бездомных жителей Лос-Парадайза и Бродяг.

- кухонный нож - обыкновенный нож для бытовых целей. Тонкое острое лезвие из нержавеющей стали тупится моментально.

- выкидной ножик - небольшой складной нож. Часто можно увидеть в руках городской шпаны.

- стилет - дорогое короткоклинковое оружие из высококачественной закалённой стали.

- танто - экзотический японский боевой нож. Танто носят при себе некоторые якудза

- вакидзаши - экзотическое японское короткоклинковое оружие, длиннее танто, короче катаны. +1 к кубику урона. Так же встречается у членов Якудзы.

- катана - экзотическое японское длинноклинковое оружие - меч самурая. +2 к кубику урона. Катаны носят при себе высокопоставленные члены Якудзы.

Огнестрельное оружие

Кольт 1911 модель А1 - легендарный пистолет, неотъемлемый атрибут любого уважающего себя мафиози.
Обойма - 8 патронов калибра .45. Длина 219мм.
Можно совершать до 3х выстрелов за раунд.

Браунинг 1903 г - не менее распространённый, хотя и мене заслуженный пистолет.
Обойма 7 или 10 патронов калибра 9мм. Длина 184 мм.
Можно совершать до 2х выстрелов за раунд.

Смит-и-Вессон 1924 - распространённый в Новом Свете короткоствольный револьвер.
Барабан 6 патронов калибра .35. Длина 162мм.
Можно совершать до 2х выстрелов за раунд. +1 к кубику успеха при выстреле.

Томми-Ган - пистолет-пулемёт. Популярное среди гангстеров оружие возмездия.
Диски ёмкостью 20, 30, 50, 100 патронов калибра .45. Длина оружия 830 мм.
Использует универсальную систему повреждений, может вести огонь очередями.

Винтовка Томпсона - автоматическая винтовка.
Рожки емкостью 5, 10 и 20 патронов калибра 7,62. Длина 1220 мм.
Можно вести стрельбу только одиночными выстрелами, но на большой дистанции. Модифицируется оптическим прицелом.

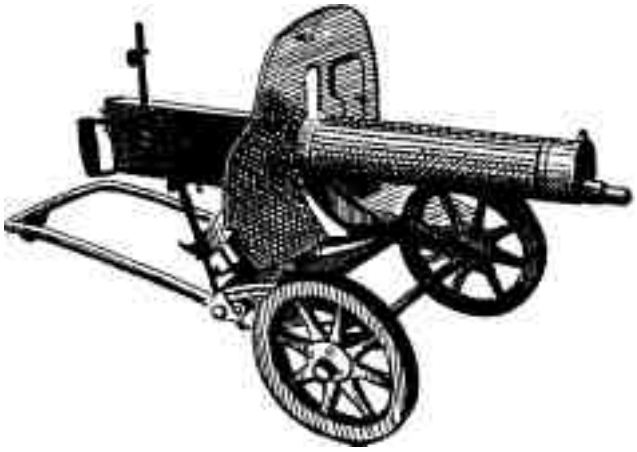
Браунинг 1918 - автоматическая винтовка.
Рожок ёмкостью 20 патронов калибра 7,62. Длина 1194 мм.
+1 к кубику качества при определении урона. Можно вести стрельбу только одиночными выстрелами, но на большой дистанции. Модифицируется оптическим прицелом.

Ремингтон Хантер 1889 - охотничья горизонтальная курковая двустволка с

независимыми спусковыми крючками.
Патроны 16 калибра. Длина 1200мм.
При стрельбе на ближней дистанции получает +2 к кубику качества за выстрел из каждого ствола. За раунд можно разрядить оба ствола в одну цель. На средней и дальней дистанции стреляет без бонуса

- Обрез - кустарная модификация двустволки, заключающаяся в укорочении ствола и отпиливании приклада.
Патроны 16 калибра. Длина 400 мм.
При стрельбе на ближней дистанции получает +1 к кубику качества за выстрел из каждого ствола. За раунд можно разрядить оба ствола в одну цель. На средней и дальней дистанции стреляет без бонуса. Для стрельбы используется навык малого ручного огнестрельного оружия.

Винчестер МП131 - длинноствольный помповый дробовик.
Емкость трубчатого магазина 4, 7 или 12 (плюс 1 в стволе) патронов 12 калибра. Длина 560 (прикладом не укомплектовывался), 900 и 1100мм в зависимости от ёмкости магазина.
При стрельбе на ближней дистанции получает +2 к кубику качества.



Мэксим - просто станковый пулемёт (P.S.: игрокам в руки не давать - всё равно навыка нет). Большой. Тяжёлый. Стреляет мощно и быстро.
Ёмкость ограничена длиной ленты. Патроны калибра 11,43мм.
Ведёт огонь очередями. +2 к кубику успеха за очередь.

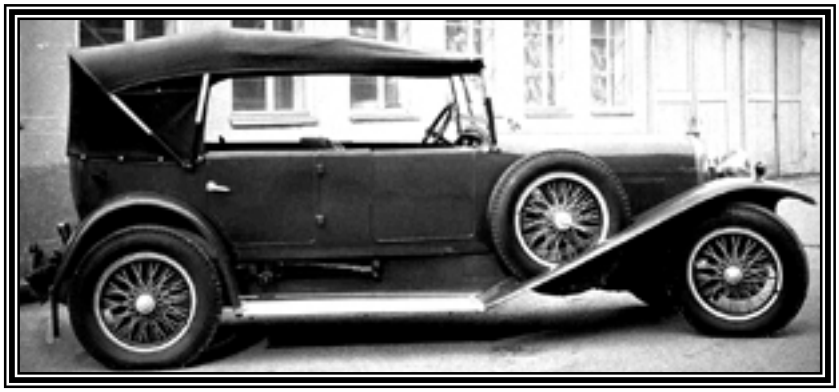
Транспорт

Легковые автомобили

Практически все бюджетные модели легковых автомобилей изготавливались в двух вариантах - 2х местном **Roadster** и 4х местном **Fordor**. Отдельные модели выполнялись только как Roadster`ы.

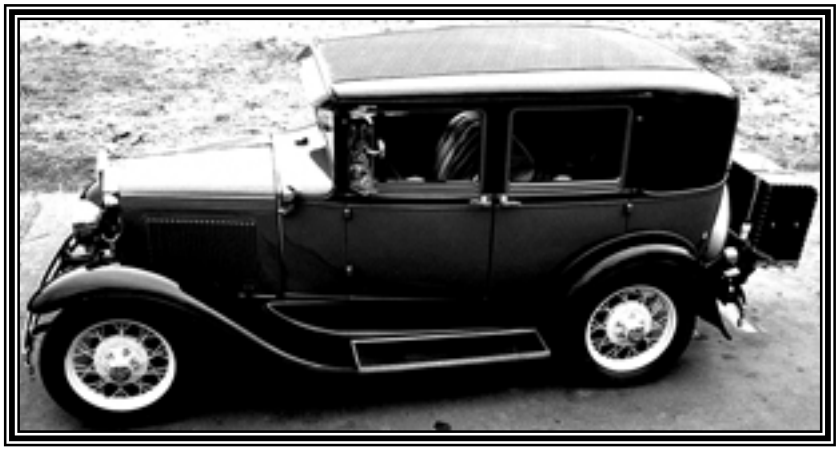
Bolt ace - миниатюрный малолитражный автомобиль, в народе любовно называемый "тарахтелкой". Из-за своей невысокой цены распространён повсеместно.
Масса: 800 кг
Мощность: 22 л.с.
Максимальная скорость: 45 м/ч (72 км/ч)
Маневренность: 5 м/ч
Прочность: 4
Разгон: 5 м/ч
Типы кузова: roadster, fordor

Bolt model b - более серьёзный и основательно спроектированный болт. Универсальная и популярная модель.
Масса: 1075 кг
Мощность: 40 л.с.
Максимальная скорость: 58 м/ч (97 км/ч)
Маневренность: 10 м/ч
Прочность: 6
Разгон: 10 м/ч
Типы кузова: roadster, fordor



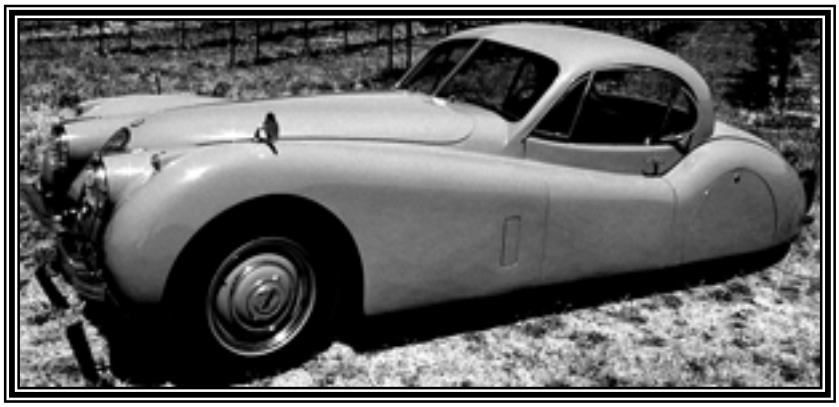
Bolt v8 - новый болт с 8-ми цилиндровым двигателем повышенной мощности. Надёжная машина, пользующаяся спросом. Популярна среди таксистов.
Масса: 1170 кг
Мощность: 65 л.с.
Максимальная скорость: 76 м/ч (122 км/ч)
Маневренность: 15 м/ч
Прочность: 6
Разгон: 10 м/ч
Типы кузова: roadster, fordor

Shubert extra six - автомобиль для людей с достатком выше среднего. "Основательность" - это то слово, которое приходит вам на ум, когда вы садитесь за руль Шуберта.
Масса: 1346 кг
Мощность: 85 л.с.
Максимальная скорость: 80 м/ч (130 км/ч)
Маневренность: 20 м/ч
Прочность: 7
Разгон: 15 м/ч
Типы кузова: fordor



Falconer - Очень удачная модель с выдающимися характеристиками. Если вы хотите взять хорошую машину, но не знаете, что вам точно нужно - берите Фальконер, не прогадаете. Если, конечно же, у вас достаточно средств на покупку такого автомобиля. Полиция Лос-Парадайза ездит именно на них.
Масса: 1520 кг
Мощность: 80 л.с.
Максимальная скорость: 72 м/ч (120 км/ч)
Маневренность: 20 м/ч
Прочность: 8
Разгон: 15 м/ч
Типы кузова: roadster, fordor

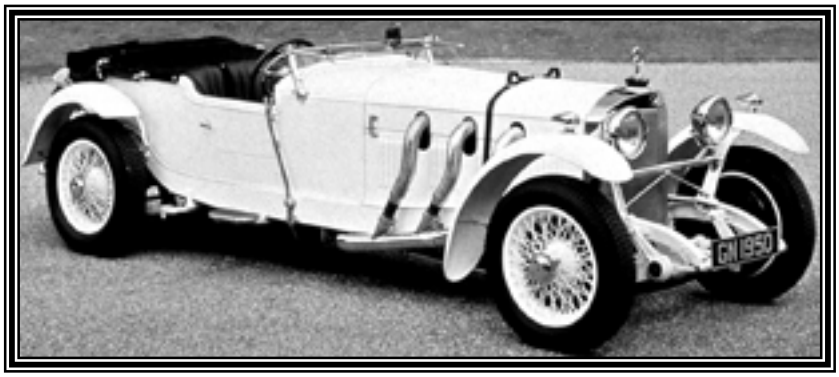
Crusader - одного взгляда на неё хватит, чтобы надолго отбить желание ездить на Bolt ace. Респектабельный автомобиль. Пользуется спросом у чиновников и прочих людей категории "выше средней"
Масса: 1500 кг
Мощность: 85 л.с.
Максимальная скорость: 80 м/ч (130 км/ч)
Маневренность: 20 м/ч
Прочность: 10
Разгон: 15 м/ч
Типы кузова: fordor



Guardian - экспериментальная машина оригинального дизайна, созданная для любителей скорости.
Масса: 1316 кг
Мощность: 101 л.с.
Максимальная скорость: 87 м/ч (140 км/ч)
Маневренность: 30 м/ч
Прочность: 6
Разгон: 20 м/ч
Типы кузова: roadster

Thor - если Guardian создан для любителей скорости, то любители скорости созданы для Thor. Очень мощная и быстрая машина, обладающая одним существенным недостатком - она не прощает своим обладателям плохого вождения.
Масса: 1814 кг
Мощность: 170 л.с.
Максимальная скорость: 100 м/ч (164 км/ч)
Маневренность: 35 м/ч
Прочность: 4
Разгон: 30 м/ч
Типы кузова: roadster

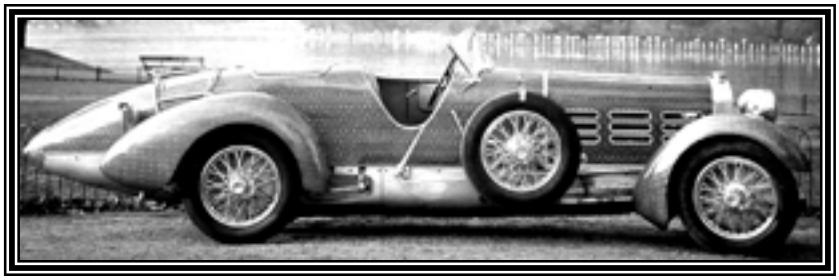
Wright - Про неё шутят: "Это Thor, созданный для адекватных людей". Более сбалансированная и рационально спроектированная машина.
Масса: 1600 кг
Мощность: 141 л.с.
Максимальная скорость: 95 м/ч (155 км/ч)
Маневренность: 35 м/ч
Прочность: 6
Разгон: 30 м/ч
Типы кузова: roadster, fordor



Bruno speedster 851 - шикарный скоростной кабриолет, популярный у молодых щёголей. Очень дорогая и редкая модель.
Масса: 1702 кг
Мощность: 150 л.с.
Максимальная скорость: 100 м/ч (166 км/ч)
Маневренность: 40 м/ч
Прочность: 6
Разгон: 35 м/ч
Типы кузова: roadster (кабриолет)

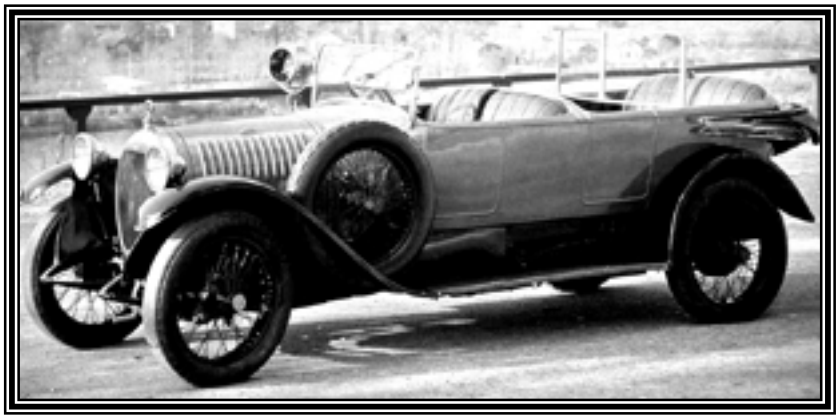
Celeste - Еще более редкая, чем Бруно, машина, которая буквально влюбляет в себя с первого взгляда. Эту машину предпочитают богачи и выдающиеся мафиози.
Масса: 1200 кг
Мощность: 160 л.с.
Максимальная скорость: 105 м/ч (170 км/ч)
Маневренность: 40 м/ч
Прочность: 7
Разгон: 30 м/ч
Типы кузова: roadster

Lasister v16 - до последнего винтика вручную собранный шедевр автомобилестроения. Наимощнейший 16-цилиндровый двигатель, внутренняя отделка, достойная лиц королевской крови и внушающий священный трепет внешний вид. Многие Доны, не колеблясь, выбирают себе именно этот автомобиль.
Масса: 2500 кг
Мощность: 230 л.с.
Максимальная скорость: 100 м/ч (160 км/ч)
Маневренность: 50 м/ч
Прочность: 14
Разгон: 20 м/ч
Типы кузова: fordor



Trautenberg - Зачем простому человеку, пусть и очень богатому, покупать Траутенберг до сих пор остаётся загадкой, ведь это, по сути, не гражданская машина, а стильный гоночный болид. Тем не менее, по Лос-Парадайзу на своём Траутенберге носится как минимум один эксцентричный миллионер.

Масса: 1700 кг
Мощность: 265 л.с.
Максимальная скорость: 114 м/ч (180 км/ч)
Маневренность: 50 м/ч
Прочность: 6
Разгон: 30 м/ч
Типы кузова: roadster



Walker v8 - Ладно сделанная, дешёвая и надёжная машина.

Масса: 1200 кг
Мощность: 60 л.с.
Максимальная скорость: 60 м/ч (104 км/ч)
Маневренность: 10 м/ч
Прочность: 6
Разгон: 10 м/ч
Типы кузова: roadster, fordor, +кабриолет

Senator premium - штучный роскошный автомобиль, принадлежащий мэру города.

Масса: 2100 кг
Мощность: 200 л.с.
Максимальная скорость: 90 м/ч (148 км/ч)
Маневренность: 60 м/ч
Прочность: 12
Разгон: 10 м/ч
Типы кузова: fordor

Грузовые автомобили

Bolt pickup - небольшой грузовичок из изрядно модифицированного болта.
Масса: 2100 кг
Мощность: 190 л.с.
Максимальная скорость: 70 м/ч (120 км/ч) - без груза
Маневренность: 30 м/ч
Прочность: 8
Разгон: 10 м/ч

Hubert - распространённый более в сельской местности этот грузовик нередко встречается и на улицах Лос-Парадайза.
Масса: 2250 кг
Мощность: 200 л.с.
Максимальная скорость: 80 м/ч (138 км/ч) - без груза
Маневренность: 30 м/ч
Прочность: 9
Разгон: 15 м/ч

Мотоциклы

Распространение в Лос-Парадайзе получила только одна модель мотоцикла. К нему можно прицепить коляску, тогда грузоподъёмность мотоцикла повысится на одного пассажира, но маневренность снизится на 10 м/ч.

С мотоцикла легче упасть или не вписаться в поворот, но зато он меньше машины и требует немного места для манёвра.

- Devy Harley & Son - недорогая, но неплохо сделанная первая модель фирмы "Деви Харли и Сын"
Масса: 150 кг
Мощность: 30 л.с.
Максимальная скорость: 60 м/ч (104 км/ч)
Маневренность: 20 м/ч
Прочность: 2
Разгон: 30 м/ч

ПОСЛЕСЛОВИЕ: *все возникшие в ходе прочтения данных правил вопросы, пожелания, замечания и предложения просьба высылать по адресу vukul@mail.ru. Авторы будут вам несказанно благодарны и подробнейшим образом ответят на ваши вопросы.*

С уважением.